PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 07 THÁNG 06.2004

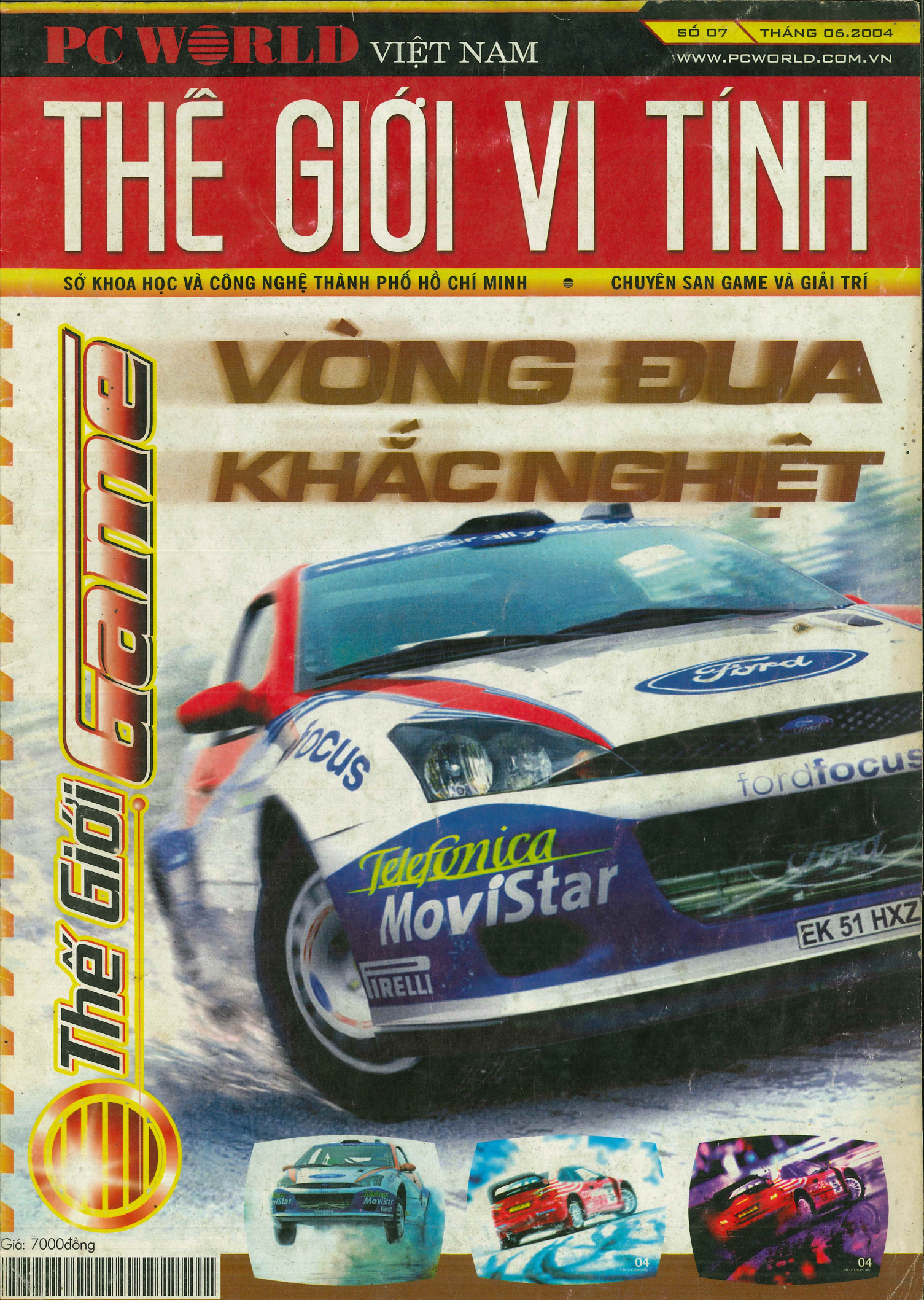
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

VÒNG ĐUA KHẮC NGHIỆT



Giá: 7000đồng

SỐ 7 - 06.2004

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CÙNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324. Fax: (84.8) 930 4338.
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

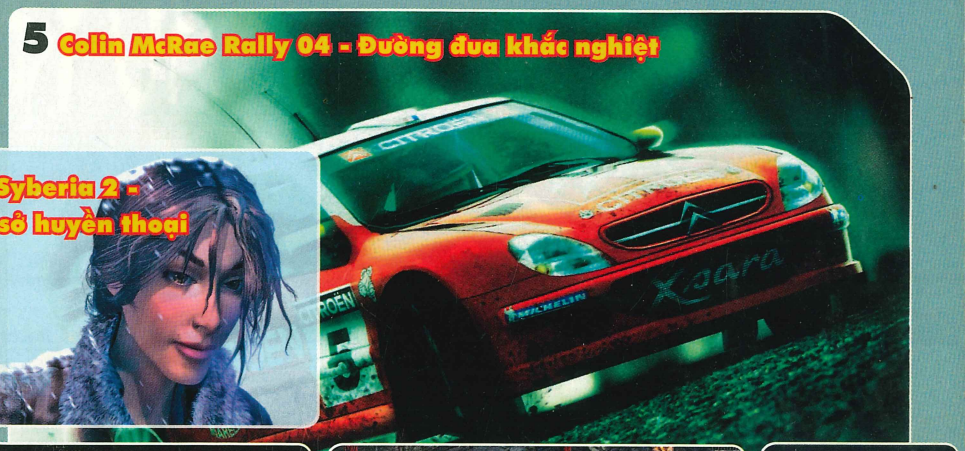
VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



ĐIỂM GAME

16 Dora the Explorer: Backpack Adventure - Những cuộc thám hiểm của Dora

17 The I of the Dragon - Mắt rồng

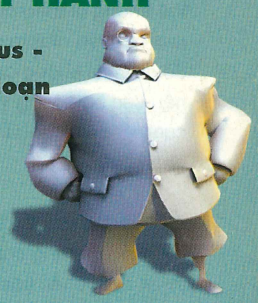
18 American Conquest: Fight Back - Đánh Trả

19 Lords of the Realm III - Mưu đồ bá vương 3

CŨ MÀ HAY

24 ONI - Tìm về quá khứ

SẮP PHÁT HÀNH

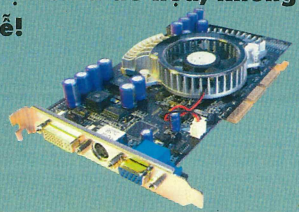


20 Evil Genius - Thiên tài nổi loạn

22 Rome: Total War - Cuộc chiến thành Rome

TRỢ GIÚP

27 Chọn card đồ họa, không phải dễ!



PHẦN CỨNG

29 Chuột quang học – Điểm tựa lý tưởng của các tay game

SỰ KIỆN

31 E3 2004 - Bất ngờ và thú vị

SYBERIA 2	
PHÁT HÀNH	Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Microids
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	30/03/2004
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 128MB RAM+, VGA 32MB+, HDD 1,2 GB, Windows 9x/XP

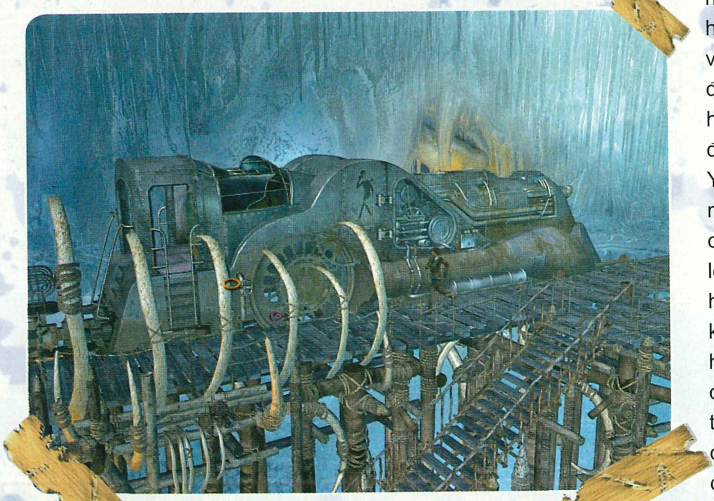
Mỗi người chúng ta ai cũng có một thời ấu thơ, ai cũng mơ được sống với những giấc mộng đẹp. Tuy nhiên, không phải ai cũng có thể theo đuổi giấc mơ của mình. Do vậy, với một ông già đã dành trọn đời theo đuổi giấc mơ như Hans và với một cô gái có thể bỏ cả sự nghiệp để đi theo tiếng gọi của niềm tin và lòng trắc ẩn thì chúng ta không thể không đi theo để giúp họ toại nguyện những ước mơ đẹp đẽ đó phải không các bạn? Và nếu các bạn đồng ý với tôi thì ta cùng gặp lại nhau trong Syberia phần hai.

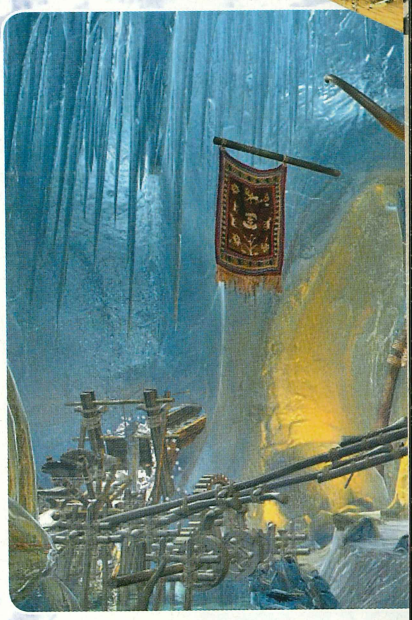
CON ĐƯỜNG TUYẾT TRẮNG

Nếu đã từng chơi qua phần đầu, chắc bạn cũng biết câu chuyện bắt đầu bằng một cơn mưa tầm tã nơi thị trấn Valadilène buồn tẻ. Lúc đó, Kate quyết định gạt bỏ những lo toan đời thường để cùng già Hans đi tới một nơi xa xôi đầy huyền hoặc: Syberia. Hình ảnh cô luật sư xinh đẹp bước lên chiếc xe lửa chạy bằng dây cót tưởng như đã chấm dứt mọi chuyện; nhưng không, đó chỉ mới là sự kết thúc của một chương lớn trong câu chuyện mà thôi.

Trong phần tiếp theo này, bạn sẽ cùng Kate và Hans rong ruổi trên những con đường trắng xóa ngập tuyết và phải đương đầu với những trở ngại không lường trước được. Sự cố đầu tiên bạn vấp phải sẽ đến từ chiếc xe lửa quí giá: để có thể tiến sâu vào vùng băng giá lạnh lẽo, chiếc xe và cả hành khách cần được sưởi ấm, do vậy bạn cần phải tìm cách cung cấp đầy than cho nó. Thử thách này không khó lắm, nó chỉ làm mất của bạn chừng nửa tiếng đồng hồ mà thôi. Thế nhưng, nếu có thời gian, bạn nên tham quan cho hết thị trấn Romansbourg vì đây sẽ là khu thị tứ cuối cùng trước khi bạn tiến vào vùng đất hoang dã nổi tiếng của nước Nga.

So với những phần tiếp nối thông thường khác, Syberia 2 có cốt truyện khá gắn bó với phần đầu. Do vậy người mới chơi khó có thể tận hưởng được hết hương vị của Syberia như những "cựu nhân". Tuy nhiên, bạn cũng có thể bị hớp hồn bởi những cảnh đẹp như cảnh tòa tu viện nằm chót vót trên đỉnh núi lạnh lẽo hay những bầy chim cánh cụt đông đúc. Phần đồ họa của bản Syberia 2 đã thực hiện rất tốt nhiệm vụ của mình.

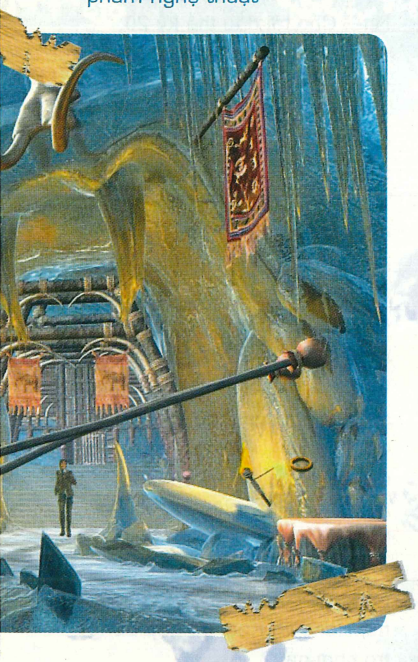




KHUNG CẢNH HUYỀN ẢO

Về phương diện này Syberia 2 quả không làm chúng ta thất vọng. Game được tô điểm bởi những khung cảnh rất đẹp và huyền ảo như thể bạn vừa bước vào thế giới cổ tích. Bạn sẽ đồng ý với tôi thôi khi chuyến hành trình bắt đầu đưa bạn đến thế giới của những người Youkol. Tuy nhiên, công bằng mà nói, cảnh đẹp thì có nhưng cảnh đẹp đến mức bạn phải ồ lên như khi chứng kiến tượng hai chú voi Ma mút (mammoth) khổng lồ nơi cổng trường đại học trong phần đầu thì hoàn toàn không có, chỉ trừ vài cảnh ngắn ngủi

Đây không phải là là một khung cảnh mà là một tác phẩm nghệ thuật



Song cho dù chúng ta có cảm nhận về trò chơi này như thế nào đi nữa thì cũng không thể không công nhận sự hoàn hảo về kịch bản của nó.

HÀNH TRÌNH KHÔNG ÊM Ả

Trong chuyến đi này, Kate sẽ phải đối mặt không chỉ với những trở ngại từ thiên nhiên mà còn phải đối phó với cả sự tham lam và nham hiểm của con người. Tất cả những cạm bẫy và thách thức trải đều trên suốt cuộc hành trình với độ khó ngày càng tăng.

Nhìn chung, những thử thách trên đều khá dễ, song cũng có một số "thời điểm" đòi hỏi bạn phải có cách giải quyết khá lạ, vượt ra khỏi nếp suy nghĩ quen thuộc của dạng game tìm đường. Có một điểm bạn nên lưu ý là lần này bạn sẽ phải dùng vốn tiếng Anh của mình khá nhiều vì trên đường phiêu lưu, bạn sẽ tìm được cuốn sách của một vị linh mục đã quá cố. Trong sách, ông viết về những vùng đất mà ông đã từng đi qua. Cuốn sách có khá nhiều chữ và thường khiến người chơi (tức chúng ta, những người VN) bỏ qua sau khi đọc lướt một lần.

nơi cuối game mà thôi. Dù vậy, trong mỗi khung cảnh trong game, Syberia 2 đều hàm chứa một sức sống mà không phải trò chơi nào cũng có được. Điều này thật khó giải thích cặn kẽ vì giống như bạn ngắm một bức tranh vẽ vậy, có thể có người sẽ cảm thấy bức tranh sống động như thật, có người lại chẳng thấy gì cả.

MỘT SỐ NHÂN VẬT CHÍNH TRONG GAME

KATE WALKER

Nữ luật sư trẻ tuổi, đang hứa hôn với một người lý tưởng và có sự nghiệp thành đạt tại New York phồn thịnh. Cô được cả thế giới biết đến khi được hãng sản xuất đồ chơi Universal Toy Company thuê đến thị trấn Valadilène để thực hiện một hợp đồng mua bán đơn giản. Công việc đã xui khiến cô gặp Hans, người có niềm tin đến kỳ lạ về một nơi mà ông cho rằng có những con voi Ma mút còn sống. Cô đến thị trấn Valadilène vào một ngày mưa tầm tã, cơn mưa này như đã thức tỉnh Kate, khiến cô lần đầu tiên sống thật với lòng mình: gạt bỏ tất cả để đi theo tiếng gọi của lòng vị tha.

HANS VORALBERG

Ông là một thần đồng, một thiên tài trong lĩnh vực sản xuất đồ chơi chạy bằng dây cót và gia đình đã từng hy vọng ông sẽ khiến cho tên tuổi dòng họ Voralberg đời đời nổi tiếng. Đáng tiếc thay lúc nhỏ, Hans gặp một tai nạn và sau đó trở nên khác người. Ông luôn tin tưởng mãnh liệt rằng ở đâu đó trong vùng hoang mạc xa xôi của nước Nga có một nơi gọi là Syberia, tại nơi này có tộc người Youkol sinh sống và những người này từ rất xa xưa đã gắn bó với những chú voi Ma mút khổng lồ. Ông luôn muốn đến đó để tận mắt chiêm ngưỡng những con voi mà mọi sách vở đều cho rằng nó đã tuyệt chủng. Chính niềm tin này đã khiến nhiều người cho ông là điên rồ. Họ lại càng tin như vậy hơn khi ông bỏ nhà ra đi để theo đuổi ước mơ của mình. Và rất, rất nhiều năm sau, khi đã trở thành một ông già yếu đuối, Hans có cơ hội chạm tay vào giấc mơ của mình khi ông gặp được Kate Walker.

OSCAR

Đây là người máy hoàn hảo nhất mà con người từng chế tạo. Nó khác với mọi người máy khác không chỉ có một trí thông minh cao mà còn có một "trái tim" theo cả nghĩa đen lẫn bóng. Và bất kỳ ai khi có một trái tim thật sự thì đều biết yêu thương và hy sinh, Oscar cũng vậy.

VOI MAMMOTH

Sẽ không có câu chuyện mà bạn đọc hôm nay nếu không có những con voi Ma mút này. Đây là những con voi rất to lớn có bộ ngà rất dài và cong. Mọi người đều biết giống voi này đã tuyệt chủng cách đây nhiều ngàn năm, và bây giờ, đến một nắm xương của nó cũng khó có thể tìm được.

GAME BOY ADVANCE SP Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới

- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang tuyệt đẹp và ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!

- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

Movie Player

AV Adapter

Game Hunter

Hand Grip

4-Player Link

USB Recharger

GBA Skin

TV Tuner for GBA Sp

Solar Charger for GBA Sp

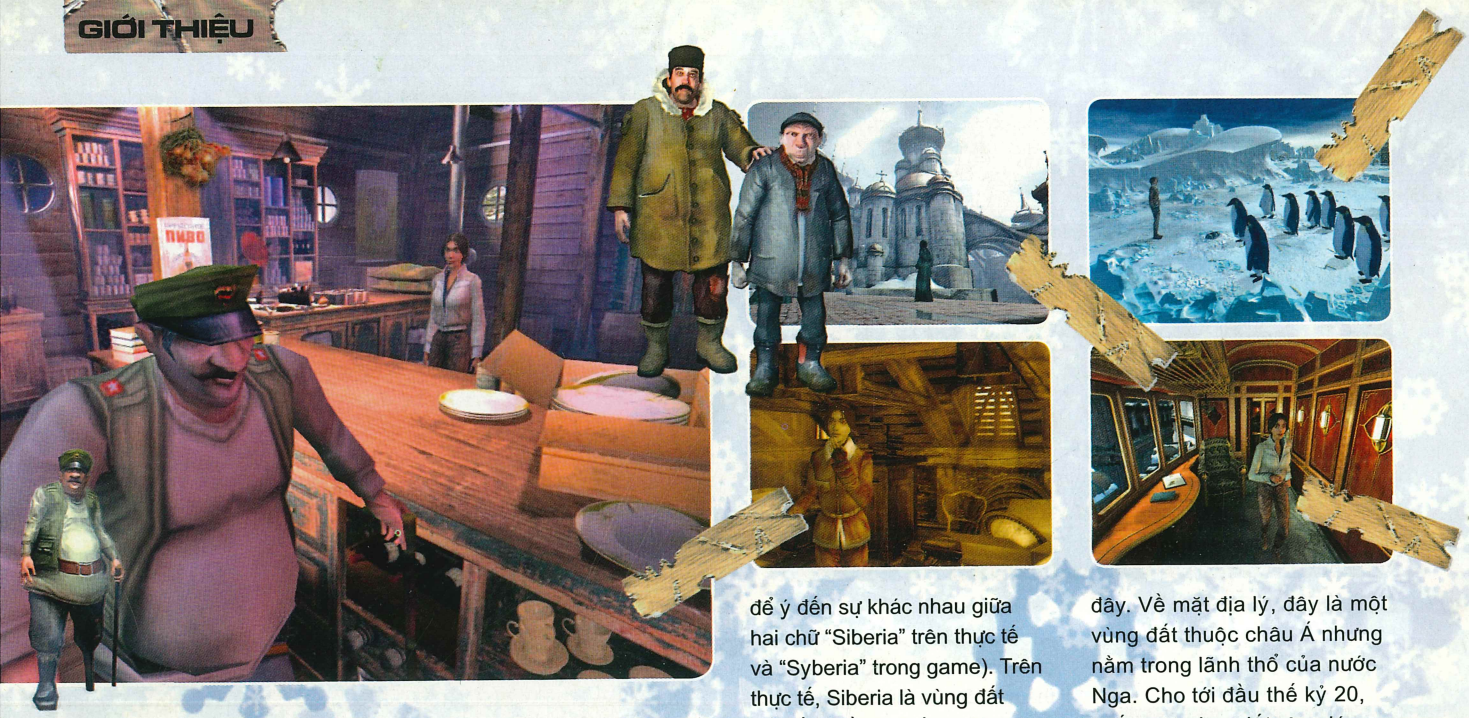
Digital Camera for GBA Sp

Winding Charger for GBA Sp

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com

Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184

UnlimitedEntertainment



Khổ nỗi, trong Syberia 2 bạn sẽ cần đến những thông tin trong cuốn sách này không phải một mà đến hai, ba lần! Hãy kiên nhẫn "nuốt" những đoạn văn này nếu bạn không muốn dậm chân tại chỗ!

Phần khó nhất và cũng là phần hấp dẫn nhất chính là lúc bạn tìm ra được ngôi làng của người Youkol, một tín hiệu xác thực cho những gì mà Hans từng nói. Cũng từ đây, bạn sẽ chia tay anh chàng người máy hoàn hảo Oscar với giọng nói không lẫn vào đâu được.

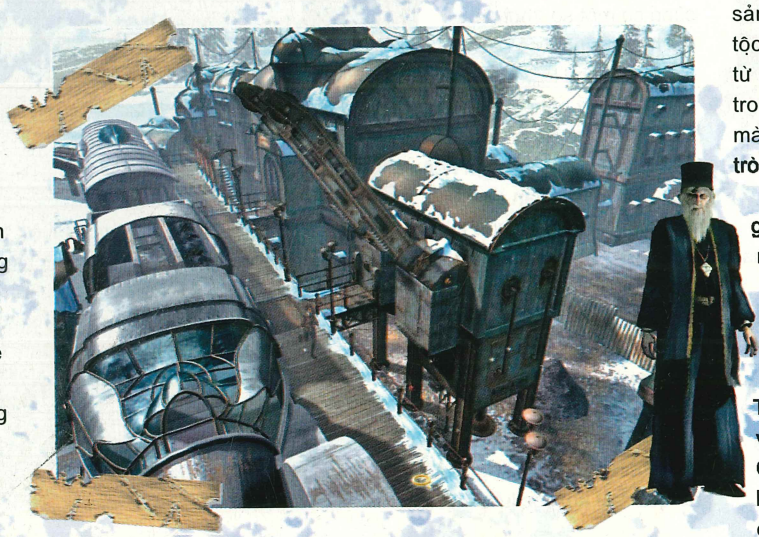
Vượt qua được những trở ngại trên, các bạn sẽ tận mắt chứng kiến những khung cảnh mà cả đời Hans mơ ước: tận mắt chiêm ngưỡng những chú voi Ma mút khổng lồ tuyệt vời. (xin các bạn trẻ đừng nhầm lẫn với thực tế: những chú voi trong game chỉ là hư cấu mà thôi). Trong cảnh cuối cùng của trò chơi, những con voi Ma mút sẽ đưa cậu bé Hans đi vào "vùng đất hứa" nhưng game lại không đề cập gì đến số phận của Kate. Như vậy xem ra có thể bạn sẽ có phần ba để chơi!

Có thể game làm cho bạn mê mẩn nhưng riêng với tôi, người đã chơi qua cả hai phiên bản, tôi không có phàn nàn gì ở phần tiếp theo này, trừ một việc là nó quá ngắn. Giá như trò chơi kéo dài thêm hai hoặc ba màn nữa thì thật tuyệt!

THÔNG TIN LỊCH SỬ

Syberia trong trò chơi vừa mang ý nghĩa một vùng đất hoang tưởng, vừa có ý ám chỉ đến vùng đất Siberia thực sự tồn tại ngoài đời (các bạn nên để ý đến sự khác nhau giữa hai chữ "Siberia" trên thực tế và "Syberia" trong game). Trên thực tế, Siberia là vùng đất nổi tiếng về sự khắc nghiệt và hoang vu.

Từ "Siberia" bắt nguồn từ ngôn ngữ của người cổ Tungus, một giống người Mông Cổ sống tại vùng Đông Siberia, là "Shivir" hoặc "Sivir",có nghĩa là "Trái Đất" hoặc "Thế giới". Người Việt chúng ta thường gọi là vùng Sibêri. Có nhiều nhà nghiên cứu cho rằng nhân loại khởi nguồn từ Siberia lạnh lẽo này và những bộ lạc thổ dân da đỏ Bắc Mỹ cũng bắt nguồn từ đây. Về mặt địa lý, đây là một vùng đất thuộc châu Á nhưng nằm trong lãnh thổ của nước Nga. Cho tới đầu thế kỷ 20, suốt một vùng đất rộng lớn chạy dài từ rặng núi Ural cho đến biển Thái Bình Dương vẫn còn được gọi chung là Siberia, sau đó mới được Liên Xô (cũ) phân thành Siberia và vùng Viễn Đông. Hiện nay, nó được chia thành Tây Siberia, Đông Siberia và vùng Viễn Đông nước Nga. Đồng thời, nó đóng góp một phần rất lớn trong nền kinh tế nước này: nó chiếm 90% tổng sản lượng khí đốt tự nhiên, 70% trữ lượng dầu cùng nhiều mỏ khoáng sản khác. Đặc biệt có vài dân tộc cổ xưa vốn đã sinh sống từ thuở xa xưa mà biết đâu trong đó có cả thổ dân Youkol mà Hans và Kate đã gặp trong trò chơi này?



Nếu vậy, chắc chắn bạn sẽ gặp được những chú voi Ma mút khổng lồ, tuyệt chủng cách đây khoảng 11.000 năm và có lớp lông dày và dài chứ không như loài voi bây giờ. Theo Viện Bảo Tàng Tự Nhiên Hoa Kỳ, tại vùng biển Bắc Cực (Arctic Ocean) có một hòn đảo gọi là Wrangel Island, nơi những con voi Ma mút này vẫn còn sống sót cách đây 3700 năm. Và theo nhà khoa học Ross MacPhee của viện bảo tàng, một cơn bệnh dịch nguy hiểm nào đó đã giết chết loài voi này chứ không phải là khí hậu hay sự săn bắn như người ta vẫn tưởng.

TRỊNH BẢO

CÔNG MINH
GAMES . SOFTWARE . MP3
Cung cấp chương trình và các trò chơi vi tính mới nhất
154 Nguyễn Chí Thanh, F.3, Q.10
ĐT: 833 5526

Cung cấp các trò chơi mới nhất
Phuong Nam Games
110A Nguyễn Chí Thanh
P3 Q10 HCM 8390603
phuongnamcom@hcm.vnn.vn
www.thitruongvn.com/phuongnam

COLLIN McRAE RALLY 2004	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Codemasters
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	3/04/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH	PIII 750Mhz+, 256MB RAM+, VGA 32MB+, HDD 2,6 GB, Windows 98SE/Me/2000/XP

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

VÒNG ĐUA KHẮC NGHIỆT

Bạn đang muốn chứng tỏ khả năng quan sát và phản xạ nhạy bén của mình đằng sau vô lăng trong các trò chơi mô phỏng đua xe? Các đường đua của Need For Speed: Go Underground hay Nascar Thunder 2004 đã trở nên "tầm thường" với bạn? Bạn muốn tự khẳng định tài làm chủ tốc độ cũng như thích thử sức với các dạng đua xe mới? Vậy còn chờ gì nữa! Colin McRae Rally 04 (CMR4) của Codemasters chính là "chú ngựa hoang háu đá" đang cần người có đủ bản lĩnh và tự tin như bạn để "thuần phục". Nào, mời "lên ngựa"...

LÊN SỐ...

Trước tiên, bạn nên dành một chút thời gian cùng tôi liếc qua một vài chiến tích của tay đua Colin McRae - người vinh dự được Codemasters lấy làm tên gọi cho trò chơi khá nổi tiếng này. Nói đến Colin McRae, người am hiểu các vòng đua xe đường trường sẽ thốt lên "anh ấy là một tay đua cự phách của gia đình McRae đấy"! Quả vậy, sau khi giành chức vô địch giải đấu đường trường tại Anh, anh tham gia giải vô địch đường trường thế giới (World Rally Championship) năm 1992. Cũng chính vào những năm đầu thập niên 90, Colin McRae đã chứng tỏ mình nhanh hơn bất kỳ tay đua nào khi lần lượt "ẵm" trọn các giải quan trọng như vô địch thế giới tại Tân Tây Lan vào các năm 1993 và 1994, vòng đua RAC năm 1994 và vô địch thế giới về đua đường trường được tổ chức lần đầu tiên tại Anh năm 1995. Nói đến đây, bạn có chắc là không thấy ngạc nhiên khi biết đối thủ được xem là khó chịu nhất của mình ở các vòng đua mô phỏng trong trò chơi CMR4 chính là tay đua Colin McRae mà chúng ta đã biết ở trên không? Phải xem khả năng điều khiển và chế ngự tốc độ của bạn tài giỏi đến mức nào...

ĐẠP GA...

Đua xe đường trường là một môn thể thao vô cùng phổ biến tại châu Âu và đang có tác động mạnh đến các nước Bắc Mỹ. Do đó, người ta dễ dàng nhận ra lý do tại sao nó được tổ chức tại khá nhiều quốc gia trên thế giới. CMR4, sẽ đưa người chơi khám phá cảnh quang của 8 quốc gia khác nhau: Anh, Thụy Điển, Hoa Kỳ, Tây Ban Nha, Nhật Bản, Phần Lan, Úc, Hy Lạp. Mỗi nơi sẽ tổ chức 6 chặng đấu. Như vậy, tổng cộng sẽ có tất cả 48 lộ trình đua, bên cạnh "dàn xe" phong phú không kém với khoảng 20 chiếc, chia theo 3 chủng loại khác nhau: xe hai cầu (4xW), xe 1

cầu (2xW) và các xe hạng B (Class B). Dòng xe hạng B có trong trò chơi là một số xe cổ điển của thập niên 80 nhưng đã bị cấm sử dụng sau đó vài năm, do thường xuyên gây ra khá nhiều thương tích và chết chóc tại các vòng đua đường trường. Peugeot 206 WRC, Citron Xsara WRC, Ford Focus WRC, Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Imprezza WRC, Citron Saxo, Fiat Punto, Ford Puma, Audi Quattro, Lancia 037, Ford RS 200, Peugeot 205... là một số kiểu xe có mặt trong CMR4. Chưa hết, bên cạnh bộ sưu tập các vòng đua và kiểu xe khác nhau, đặc trưng đa dạng và phong phú về cách chơi của CMR4 còn được thể hiện rõ nét hơn bởi 6 chế độ chơi chính bao gồm tham gia giải đấu giành chức vô địch (Championship), đua theo chặng (Stages), đua theo lộ trình đường dài (Rally), đua ngẫu nhiên (Quick race), đua qua mạng (trực tuyến và mạng nội bộ). Sẽ thiếu sót nếu không nhắc đến phần chơi mở rộng trong chế độ Championship xuất hiện lần lượt sau khi bạn kết thúc vòng đấu tại một quốc gia: phần kiểm tra các bộ phận xe (parts testing). Phần chơi này nhằm mục đích cải tiến và "lên đồ" cho các bộ phận chính trong xe như hệ thống giảm sóc, thắng, vỏ xe... Tuy nhiên, "tay làm hàm nhai" là điều bắt buộc ở phần chơi này: người ta sẽ không biếu không cho bạn bất cứ món gì nếu bạn không chứng minh được mình xứng đáng sở hữu nó! Với CMR4, trò chơi đưa ra một số điều kiện cụ thể dành cho mỗi bộ phận đặc trưng như sau: bạn muốn có một hệ thống giảm sóc mới? Hãy cố gắng vượt qua đoạn đường gồ ghề kia trong khoảng thời gian cho phép nhưng phải đảm bảo mức độ thiệt hại của hệ thống giảm sóc hiện tại vẫn nằm trong phạm vi cho phép. Hay khi kiểm tra một hệ thống thắng tân kỳ, bạn có đủ tự tin là sẽ dừng đúng ngay các vùng ấn định sẵn của đường đua phía trước không? Đối với tôi, chế độ chơi mở rộng này xem ra khá thú vị, nó cho phép người chơi khám phá và cảm nhận trò chơi ở một góc nhìn khác thay vì cứ phải ôm riết cái vô lăng vượt qua các khúc quanh khúc khuỷu của các vòng đấu. Khi tham gia thi đấu ở chế độ Championship, bạn cần lưu ý là chúng ta sẽ có 6 chặng đấu khác nhau. Giữa mỗi hai chặng đua, ban tổ chức sẽ để ra khoảng thời gian 60 phút để bạn sửa sang lại chiếc xe. Nhưng bạn phải lưu ý là mỗi bộ phận sửa chữa sẽ mất một khoảng thời gian nhất định do đó nếu lỡ thời gian cho phép, chúng sẽ bị tính vào chặng đua kế tiếp. Với chế độ Quick race, CMR4 sẽ đưa ra một vòng đua và một chiếc xe bất kỳ để thử tài của bạn; trong khi với chế độ đua Stages và Rally, bạn sẽ bị giới hạn các kiểu xe và vòng đua cho đến khi chúng được mở (unlock) trong chế độ Championship.

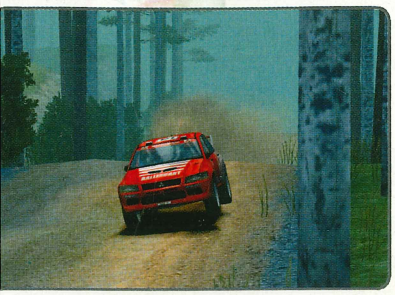
LÀM CHỦ TAY LÁI...

Bắt đầu mỗi vòng đua, bạn sẽ được cung cấp trước thông tin về các chặng đường sẽ đi qua như kiểu địa hình, thời tiết, nhiệt độ... người chơi sẽ được dẫn dắt từ các vòng đua đầy tuyết tại Thụy Điển đến cái cảm giác khô cháy khi phải lặn lội đến đất nước của những chú Kăngurư tham gia các vòng đua đầy sỏi và bụi hay các con đường nhiều bùn lầy nguy hiểm tại Anh mà dân trong nghề còn phải tỏ chút e dè! Do đó, mỗi tay lái khi chuẩn bị bước vào vạch xuất phát nên dành chút thời gian thiết lập và thay thế các bộ phận xe sao cho chúng thích nghi tốt nhất theo điều kiện địa hình. Liệu vỏ xe hiện tại có phù hợp với đoạn đường trơn trượt như vậy không? Độ cao của gầm xe có đủ để chiếc xe vượt qua các quãng nhấp nhô nhiều "ổ gà" của chặng hai hay không? Đây là một số câu hỏi thường gặp của các tay đua chuyên nghiệp.

Với loạt trò chơi CMR, và mới nhất là phiên bản CMR4 các nhà phát triển game cho thấy họ đã hết sức chú trọng đến tính chất vật lý của trò chơi. Bạn sẽ nhận ra ngay sự khác biệt khi lái một chiếc xe dẫn động 4 bánh và một chiếc xe dẫn động 2 bánh cũng như cảm nhận rõ ràng sự khó khăn khi lái xe trên con đường có sỏi to so với trên các con đường được phủ loại sỏi nhỏ hơn như thế nào. Đề cập đến tính chất vật lý của trò chơi, có lẽ bạn phải công nhận với tôi rằng CMR4 là một trong những "bậc thầy" về vấn đề này. Hãy chú ý đến các va chạm và những thể hiện trên chiếc xe qua các cảnh chiếu lại; chúng rất tinh tế và rất thực! Từ cách mà chiếc xe đâm sầm vào tường, kính đèn trước vỡ ra, nắp xe phía trước cong lại, cửa hông biến dạng mọp méo đến việc

ảnh hưởng của độ dốc, điều kiện địa hình... mọi thứ dường như dính kết với nhau hoàn hảo đến nỗi có người không tin rằng đấy chỉ là một trò chơi!

Graham Rigby, người chịu trách nhiệm thiết kế hệ thống vật lý và điều khiển xe trong trò chơi cho biết: "Đối với CMR4, chúng tôi muốn mang đến cho người chơi một trải nghiệm lái xe hoàn toàn



mới mà không làm cho họ có cảm giác rằng nó khác xa với việc điều khiển thường gặp ở các trò chơi mô phỏng đua xe thông thường. Giờ đây, chắc bạn sẽ nhận ra chiếc xe có vẻ nặng hơn? Nhưng chính điều đó đã góp phần tạo nên tính thực tế cho trò chơi. Lúc này bạn cần phải tập trung vào việc điều khiển xe tốt hơn, cố gắng hướng mũi xe vào đúng đường đua. Dù có một chút thách đố lúc ban đầu nhưng nó lại mang đến cho bạn cảm giác lái xe thật sự. Một khi bạn đã làm chủ và quen với cách điều khiển, nó sẽ khiến bạn cảm thấy thích trò chơi hơn".

VƯỢT CHƯỚNG NGẠI...

So với phiên bản trước, CMR4 tuy không hẳn đã thay đổi hoàn toàn về cách chơi song xem ra nó tinh tế và hấp dẫn hơn nhiều. Việc mô phỏng thực tế trong CMR4 trở nên hoàn hảo hơn bao giờ hết khi nó kết hợp với các hiệu ứng ánh sáng, thời tiết, môi trường cùng các hiệu ứng đồ họa khác như hình ảnh khói và bụi mù mịt phía sau xe, hình ảnh thân xe đầy bùn và đất ... Mặt đường đua được các họa sĩ của Codemasters chăm chút kỹ hơn, mức độ chi tiết được nâng lên rất nhiều so với các phiên bản trước. Phải nói là rất tuyệt và chẳng có gì phàn nàn về chất lượng đồ họa của CMR4!

Âm thanh cũng vậy! Tuy phần nhạc nền không phải là nhân tố thiết yếu để đánh giá chất lượng âm thanh trong trò chơi nhưng mức độ chi tiết của âm thanh thể hiện có thể gây ngạc nhiên cho bạn. Tất cả các tiếng động cơ xe đều khác nhau. Cảm giác âm thanh khi bạn đổi chế độ camera cũng cho người nghe những cảm nhận khác nhau. Âm thanh trong trò chơi được định vị một cách hết sức tinh tế. Với EAX 4.0 và Dolby Digital, CMR4 đã thật sự hoàn tất việc "trình diễn" âm thanh với phần đánh giá hết sức ấn tượng!

VỀ ĐÍCH...

Như thế đấy, muốn chinh phục và làm chủ được tốc độ xem ra cũng mất khá nhiều sức lực đúng không? Nhưng khi thành công bạn sẽ cảm nhận được công sức mình bỏ ra không phải là thừa. Với Colin McRae 4, ai đã là fan của thể loại trò chơi mô phỏng đua xe cũng công nhận nó khác biệt hoàn toàn về cách thức chơi cũng như cảm giác lái xe mới, đó cũng chính là nét hấp dẫn riêng của trò chơi. Qua những gì Codemasters đã tạo cho CMR4, game xứng đáng "gia nhập" bộ sưu tập các trò đua xe hay mà bạn cần có.

CHÍ TÂM

Xbox System
Xbox Core Console USM
Xbox Anniversary Pure White
Xbox Kasumi-chan Blue LE
Xbox Translucent Green Spring
Xbox Controller
Wireless Controller
DVD Movie Playback Kit
Memory Unit
XGA Box
X Adapter
PS 2 System
PS 2 Winter
Sony PS 2
PSX DESR-7000
Dual Shock 2 Controller
Wireless Controller
Pro Racing Wheel
Metal Dance
Network Adapter
Memory
Super Stand
Eye-Toy
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
Unlimited Entertainment

NEMESIS of The Roman Empire

ĐẾ CHẾ GIAO TRANH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE	
THỂ LOẠI	RTS
HÃNG SẢN XUẤT	Haemimont
HÃNG PHÁT HÀNH	Enlight Software
NGÀY PHÁT HÀNH	25/3/2004
ESRB	Everyone
CẤU HÌNH	PII 400MHz; 128MB VGA tương thích Direct X 8.1 HĐH Win 98/ME/2000/XP Dung lượng: 1 CD

Khi nhắc đến La Mã cổ đại, mọi người đều ngưỡng mộ những kiến trúc hoàn mỹ bậc thầy, quân đội viễn chinh thiện chiến và lãnh thổ rộng lớn bao trùm từ Địa Trung Hải đến toàn bộ Bắc Phi... Lấy ý tưởng từ những cuộc chiến tranh bành trướng của La Mã, các nhà sản xuất game hiện đại đã xây dựng nên Ceasar III, Preatorians và Rome Total War. Tuy nhiên đó chưa phải là tất cả. Ngược dòng thời gian về thời điểm trước khi ánh hào quang của Julius Ceasar bắt đầu toả sáng, La Mã đã gặp phải sự phản kháng mạnh mẽ của rất nhiều dân tộc quả cảm. Nemesis of the Roman Empire (NOTRE) được hãng Enlight Software phát hành có thể coi là một bức tranh hoàn chỉnh nhất kể về lịch sử thế giới cổ đại, sự phát triển và kết thúc của hai nền đế chế cổ xưa vốn được nhắc đến như những tượng đài của nghệ thuật chiến tranh.

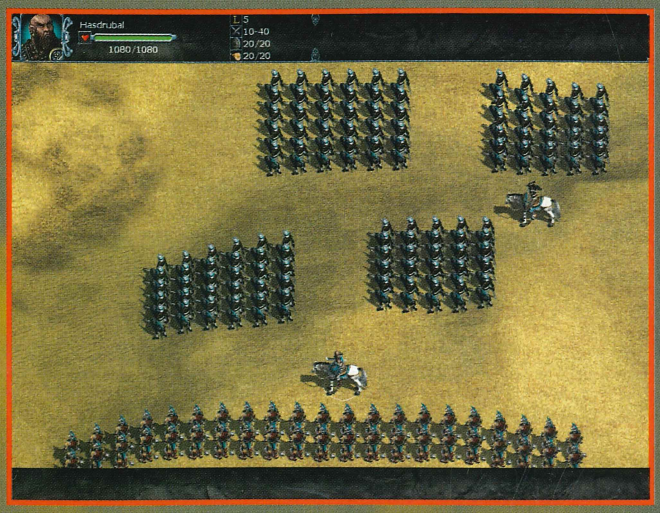
THẾ GIỚI CỔ ĐẠI NẰM TRONG TAY BẠN

Trong chúng ta chắc hẳn ai cũng đã từng nghe qua nhiều câu chuyện về những chiến công lừng lẫy của đế quốc La Mã. Họ là nỗi khiếp sợ của khắp Địa Trung Hải nhưng ít ai biết La Mã cũng đã từng có một kẻ thù hùng mạnh là Carthage - trái tim khu vực Bắc Phi - có nền thương nghiệp hàng hải phát triển mạnh mẽ rộng khắp Địa Trung Hải. Dĩ nhiên, giữa hai cường quốc La Mã và Carthage không thể đạt thỏa hiệp trong việc phân chia Địa Trung Hải và chiến tranh xảy ra là điều không thể tránh khỏi. Rất nhiều cuộc xung đột đã nổ ra, trong đó có ba cuộc chiến lớn nhất và quan trọng nhất mà ngày nay, các nhà sử học gọi đó là The Punic Wars. Hãng Haemimont đã thành công trong việc tái hiện chúng trong NOTRE.

Năm 264 TCN, đế chế La Mã mở rộng sự thống trị của mình ra toàn bán đảo Italy và bắt đầu dòm ngó đến những hòn đảo ngoài khơi Địa Trung Hải. Đích nhắm đầu tiên chính là Sicilly; một trong 3 đảo quốc trù phú, rộng lớn nằm giữa La Mã và Carthage, vốn thuộc quyền cai trị của người Carthage. Với ưu thế quân sự, La Mã nhanh chóng chiếm được miền đông Sicilly và đẩy lùi ảnh hưởng của Carthage về phía tây hòn đảo. Mặt khác, lợi dụng cuộc nổi dậy của Messana chống lại Carthage, La Mã nhảy vào can thiệp và làm bùng nổ cuộc chiến tranh đầu tiên mở màn cho những cuộc chiến sau này. Cuộc chiến kết thúc vào năm 241 TCN với chiến thắng nghiêng về La Mã được đánh dấu bằng một hiệp ước giữa La Mã và Carthage buộc Carthage phải nhường đảo quốc Sicilly. Không dừng lại ở đó, Corsica và Sardinia, 2 đảo quốc trù phú còn lại, lần lượt cũng trở thành mục tiêu bị La Mã chinh phục. Sau khi thất bại và mất cả ba hòn đảo vốn là nguồn lợi vô tận, Carthage quyết định mở một hướng đi mới để gầy dựng lại đế chế Carthage: xâm lược Tây Ban Nha. Diễn biến của cuộc chinh phục này như thế nào? Kết quả của những trận Punic War ra sao? Kể từ bây giờ lịch sử nằm trong tay người chơi và chính họ sẽ quyết định dân tộc nào sẽ giành chiến thắng chứ không phải tuân theo những gì mà lịch sử đã ghi chép lại...

GAMEPLAY ĐƠN GIẢN NHƯNG THUYẾT PHỤC

Gauls, Romans, Iberians và Carthaginians là bốn dân tộc người chơi được phép chọn lựa trong NOTRE. Nếu tính luôn màn huấn luyện thì NOTRE có 6 chiến dịch khác nhau gồm: Battle of Saguntum, Hannibal's



Campaigns, Numantia's Siege, Osca Siege và The Punic War; trải dài từ năm 264TCN đến 146TCN, thuật lại hơn 100 năm xung đột giữa La Mã và Carthage. Các dân tộc trong NOTRE ảnh hưởng đến nội dung rất lớn vì họ đều là những đồng minh của Carthage hay La Mã trong lịch sử nên game dành cho mỗi dân tộc một chiến dịch. Chắc chắn bạn sẽ không cảm thấy nhàm chán khi chuyển đổi qua lại vì mỗi dân tộc đều có kiến trúc và binh chủng đặc trưng.

Dường như Haemimont muốn người chơi chú tâm nhiều về mặt quân sự hơn kinh tế nên đã đơn giản kinh tế của NOTRE đến mức tối đa. Trong NOTRE chỉ có hai loại tài nguyên chính và cũng rất quan trọng trong game: lương thực và vàng. Vàng được dùng để mua lính và nâng cấp các công trình, còn lương thực được sử dụng để tăng dân số cũng như duy trì sự sống cho quân đội. Trong đó, lương thực là tài nguyên tối quan trọng, nếu không có lương thực, quân đội sẽ mất dần sức sống và dễ bị hạ gục trên chiến trường. Do đó nếu muốn chiến thắng, game yêu cầu người chơi phải cung cấp lương thực đầy đủ, chăm lo cho quân đội một cách thường xuyên bằng cách sản xuất ra những chú la vận chuyển hàng theo sau quân đội để làm công tác hậu cần. Bạn thấy đấy, NOTRE buộc người chơi phải đầu tư nghiên cứu chiến thuật thật kỹ lưỡng để vừa cung cấp đủ lương thực cho quân đội vừa chiến thắng kẻ thù với ít tổn thất nhất, chứ không phải lợi dụng quân số đông để "lấy thịt đè người" như cách vẫn thường làm trong những game chiến thuật khác. Không như những game cùng thể loại, tuy đơn giản nhưng sự phức tạp của NOTRE chủ yếu tập trung vào việc xây dựng kinh tế hơn là huấn luyện quân đội. Khác biệt lớn nhất của NOTRE chính là không cho phép người chơi xây dựng thêm nhà cửa mà chỉ cung cấp sẵn một căn cứ đủ để bạn đào tạo ra các chiến binh và nâng cấp những trang thiết bị cần thiết cho công cuộc chinh phạt của mình. Game cũng không cho phép sử dụng nông dân để khai thác tài nguyên hay dùng bất cứ hình thức nào khác để thực hiện điều này. Muốn tăng vàng, người chơi chỉ có cách đánh thuế lên người dân trong thành phố hay giao thương bằng la với những ngôi làng đã thu phục (capture) được. Đối với lương thực cũng vậy, nếu người chơi muốn tăng nhanh tài nguyên thì có thể trao đổi bằng vàng hay lương thực.

Bản đồ của NOTRE hết sức rộng lớn nên sẽ tiêu tốn khá nhiều thời gian để hoàn tất một màn chơi cho dù người chơi đang chơi màn đơn hay đi theo chiến dịch. Tuy game có thiết kế đường tắt qua những hang động nhưng người chơi rất khó nhận ra. Game khá khó ngay cả khi người chơi đã chọn cấp độ dễ, chủ yếu vì căn cứ của đối phương được bảo vệ quá kỹ lưỡng: bên ngoài có tháp canh bắn tên tới tấp, còn bên trong thì quân đội của kẻ thù đông gấp bội,... Điều này gây nhiều vất vả cho những người mới bắt đầu chơi. Nếu người chơi không đi theo chiến dịch mà chơi từng màn riêng lẻ thì NOTRE lại có chiến thuật khác đủ khiến bạn đau đầu: máy không ồ ạt tấn công với nhiều quân lính cùng lúc mà chia đội hình thành từng nhóm nhỏ và tấn công người chơi dồn dập từ khắp mọi hướng của căn cứ. Khởi đầu người chơi có thể đào tạo thật nhiều lính nhưng liệu người chơi có đem quân đi chinh phạt được hay không lại là chuyện khác. Toàn bộ bản đồ đều bị che "sương mù" nên rất khó xác định chính xác căn cứ kẻ thù. Trong khi đó, quân đội địch có thể bất ngờ tấn công. Đặc biệt trong lúc người chơi đem quân đi đánh thì lãnh thổ không còn được quân đội bảo vệ và trở thành miếng mồi ngon. Nếu người chơi có kịp thời phát hiện ra thì cũng khó mà quay trở về kịp thời vì kích thước của bản đồ rất rộng. Một vấn đề khác nên lưu ý nữa là NOTRE không có khái niệm phá hủy tức là người chơi không thể sử dụng quân đội để đánh sập một công trình nào đó, thay vào đó chỉ có thể gây thiệt hại cho nó tới mức tối đa để biến nó thành vô dụng hoặc sử dụng quân đội để thu phục làng mạc, pháo đài để phục vụ cho công tác trinh sát hay thu thập tài nguyên. Có thể bạn nghĩ gameplay như vậy rất chán nhưng cảm giác đó sẽ nhanh chóng biến mất khi bạn làm quen với NOTRE.

Điểm thú vị của NOTRE là không giới hạn quân số, người chơi có thể mua thật nhiều lính tùy theo số vàng mình có nhưng phải lưu ý đến chỉ số lương thực, nếu không quân đội bạn sẽ chết dần chết mòn và coi như đổ sông đổ biển số vàng đã đầu tư. Mỗi trận đánh có đến hàng ngàn đơn vị tham gia, trông đều mắt và hoành tráng nên khá cuốn hút người chơi. Số lượng binh chủng giống nhau cho mọi dân tộc nhưng khác biệt về "mẫu mã". Mỗi loại quân có chỉ số tấn công và ưu nhược điểm tùy theo từng dân tộc. Chẳng hạn La Mã có quân Preatorians cực kỳ mạnh trong cận chiến nhờ có khiên lớn chống đỡ được những mũi tên nguy hiểm từ Archers; hay dân tộc Gauls lại có đơn vị nữ chiến

chiến binh (Women Soldiers) chuyên "trị" kỵ binh,... Đồng thời mỗi dân tộc có một đơn vị phù thủy riêng: Gaul có Gaul Druid, Iberians thì có Enchantress,... Nếu trên chiến trường mà người chơi được phù thủy hỗ trợ thì cơ hội chiến thắng cao hơn - giúp "bơm máu" cho quân nhà và nguyền rủa kẻ thu! Ngoài ra, mỗi đơn vị lính đều có một "tuyệt chiêu" riêng (Death Blow của Woman Soldier hay Spread Damage của Archers...) và là vũ khí lợi hại nhất để giành chiến thắng nếu người chơi biết vận dụng linh hoạt. Bất cứ một đội quân nào cũng cần có chỉ huy nên NOTRE đưa vào hệ thống các anh hùng (Hero), thường cưỡi ngựa trắng và có chỉ số tấn công cao hơn hẳn. Muốn giao quân cho anh hùng, người chơi chọn đội quân rồi nhấp phải vào anh hùng. Khả năng điều khiển của anh hùng rất có lợi vì sau mỗi trận chiến, anh hùng sẽ thu được điểm kinh nghiệm (exp point) và chia đều cho các đơn vị mà hero đó chỉ huy. Điểm kinh nghiệm càng nhiều nghĩa là cấp độ của quân đội càng cao và chỉ số tấn công sẽ tăng nhanh, nhiều lợi thế khi đụng độ với hàng trăm quân cùng lúc. Game cũng có một hệ thống đồ chơi (item) rất hữu ích như Finger of Death, Horn of Victory,... được đặt rải rác khắp bản đồ, tất cả chiến binh đều có thể nhặt lấy và sử dụng. Mỗi đơn vị có thể mang tối đa 4 món trừ một số món chỉ có hero mới có thể lấy được từ những phế tích (ruins).

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Nếu chỉ được phép miêu tả đồ họa của NOTRE qua hai từ thì tôi chọn "sắc sảo". Thật vậy, tuy theo một số người đồ họa của game còn nhiều khuyết điểm nhưng theo cá nhân tôi thì như vậy cũng đã quá đủ cho một game chiến lược như NOTRE. Game có những công trình to lớn được vẽ chi tiết đến nỗi bạn có thể cảm nhận được những lớp bụi bám trên cửa sổ từng ngôi nhà hay vết bóng đổ dưới chân rất khớp với các chiến binh và dân làng khi chuyển động. Phần lớn khâu thiết kế đồ họa đều được xây dựng dựa trên nền tảng công nghệ 2D nhưng cây cỏ vẫn đủ sức lay động trong gió, nước vẫn có khả năng lấp lánh và trong veo... Bạn còn mong muốn gì hơn về mặt đồ họa đối với một game dàn trận 2 chiều như NOTRE? Chuyển động của các nhân vật cũng được thiết kế khá nhuyễn, chẳng hạn những đoàn kỵ binh lao đi vun vút mà ta có thể nhìn rõ được cơ bắp của từng chiến mã. Tuy nhiên đôi lúc chuyển động vẫn còn hơi vô lý - khuyết điểm chung của hầu hết các game dàn trận 2D. Chẳng hạn quân lính có thể quay ngược ra sau 180o trong vòng chưa đến một giây! Các thế đánh của quân đội vẫn còn khá đơn điệu nhưng nhìn chung vẫn đẹp hơn Age of Empire của Microsoft ngày xưa.

Góp phần vào mặt đồ họa là âm thanh sống động. Nhạc nền của NOTRE nghe rất sôi nổi và hào hứng ngay từ khi bạn bước vào màn hình của game. Mở đầu nghe khá êm dịu nhưng càng về sau sẽ càng dồn dập, tiết tấu nhanh và pha lẫn chút phong cách Rock hiện đại! Có thể không cần nói các bạn cũng biết loại âm nhạc này rất thích hợp cho những trận đánh gay cấn, căng thẳng và đem lại nhiều nhiệt huyết cho người chơi; nhưng nếu đang trong thời bình mà rộn lên thì hơi vô duyên. Khâu lồng tiếng mới chính là điểm yếu nhất của NOTRE. Gần như toàn bộ những cuộc đối thoại của các nhân vật trong game đều được thể hiện qua những khung chữ vô hồn vô cảm. Thỉnh thoảng các nhân vật cũng "thốt" lên được vài câu nhưng cũng không giúp ích gì hơn ngoài những câu nói nhát gừng và rất nhàm chán. Bù lại, phần tiếng động được thực hiện khá tốt, chủ yếu là tiếng vũ khí, giáp, va chạm, tiếng vó ngựa cùng với tiếng hò hét của chiến binh... Nói chung, âm thanh của NOTRE không đến nỗi tồi nên bạn yên tâm vặn lớn volume khi chơi.

CUỐI CÙNG

NOTRE là một trò chơi độc đáo nhất trong những game chiến lược mà tôi đã từng chơi qua. Không cho phép xây nhà, không thể phá hủy các công trình, kinh tế đơn giản đến mức khó hiểu,... là những điểm có thể làm người mới chơi bỡ ngỡ và những tay sành sỏi cảm thấy nhàm chán. Nhưng đừng để ý nghĩ đó che đi những ưu điểm của NOTRE. Với hình ảnh đẹp, âm thanh hay, cách chơi sáng tạo và trên hết là cốt truyện hấp dẫn bám sát lịch sử là cơ hội tốt để bạn vừa chơi vừa học, biết thêm về ba cuộc chiến tranh lớn nhất thời cổ đại và lai lịch những vị tướng tài ba của thế giới... những vị anh hùng tài giỏi, danh tiếng lẫy lừng không thua kém gì đại đế Ceasar của La Mã. Tuy lấy đề tài chiến tranh và số lượng quân lính trong game lên đến hàng trăm ngàn, nhưng tuyệt nhiên NOTRE không hề có cảnh đổ máu hay tàn sát. Do đó, NOTRE thật sự dành cho mọi lứa tuổi.

NGUYỄN ĐỨC QUANG
DUC.QUANG@BUT-TRE.COM

SACRED

Huyền thoại xứ Ancaria

Có thể nói mảng game nhập vai hành động kể từ sau khi bị "khuấy động" bởi những game "đỉnh cao" như Diablo, Dungeon Siege... đã trở nên im ắng một cách lạ thường và hầu như rơi vào quên lãng, trong khi người "anh em" nhập vai truyền thống của nó lại đang ngày một "ăn nên làm ra". Sự im ắng này đã kéo dài khá lâu và nay nó bắt đầu "thức giấc" khi Ascaron Entertainment - hãng phát triển game của Đức "chuyên trị" dòng game chiến thuật mô phỏng giao thương (RTS – real time strategy trading simulation), từng thu hút người chơi qua các sản phẩm như Port Royale, Partrician II, III... tung ra Sacred, game nhập vai hành động và cũng là sản phẩm đầu tiên Ascaron "tấn công" vào lĩnh vực không phải là sở trường của họ.

ANCARIA – VÙNG ĐẤT CỦA SỰ HUYỀN BÍ

Câu chuyện của Sacred đưa người chơi đến với vương quốc Ancaria – một vương quốc rộng lớn với nhiều thành phố, lâu đài hùng vĩ và những vùng đất huyền bí chứa đựng nhiều điều kỳ lạ chưa được khám phá. Một ngày nọ, sự thanh bình của Ancaria bị phá vỡ bởi Shaddar – tay phù thủy "tà tâm" đầy tai tiếng – khi y triệu hồi Sakkara, hậu duệ của quỷ vương Worganar, từ vương quốc của bóng đêm lên để thu phục và sai bảo. Thật không may, buổi tế lễ đã bị phá vỡ bởi "sơ suất kỹ thuật" do các con quỷ lùn nô bộc gây ra, Sakkara thoát khỏi sự khống chế của Shaddar, vương quốc Ancaria xinh đẹp rơi vào "biển lửa"... Truyền thuyết của Ancaria có kể lại, rất lâu trước đây vào thời mà các vị thần còn sống chung với con người, loài quỷ dữ do chúa quỷ Worganar cầm đầu đã bị những thiên sứ đánh đuổi khỏi mặt đất. Còn bây giờ, khi hậu duệ của chúng trở lại, ai sẽ là người cứu rỗi vương quốc Ancaria? Câu trả lời dành lại cho bạn, những người phiêu lưu vào thế giới của Sacred...

CẢM NHẬN ĐẦU TIÊN

"Rất giống Diablo !"; "Một Diablo khác !"... Đó là những lời nhận xét chung của hầu hết các gamer đã và đang chơi Sacred. Việc này thật ra cũng dễ hiểu vì Sacred đi theo trường phái nhập vai hành động (action-rpg), một nhánh "rẽ" của dòng game nhập vai cổ điển mà Diablo trước đây cũng như một số game khác (Dungeon Siege, Divine Divinity...) đã chọn. Ngay bản thân cấu trúc của nó cũng khá giống với Diablo, nên việc nhầm lẫn hay thậm chí xem nó như một "bản sao" là điều không tránh khỏi. Ở đây cũng xin mở ngoặc, trong ngành công nghiệp game, việc các trò chơi có cách chơi khá giống nhau rất phổ biến (trên 90%), người ta không cho việc giống nhau đó là "sao chép" (tất nhiên không thể nào giống 100%!), họ chỉ quan tâm đến trò chơi đó thể hiện hay hoặc dở ra sao so với các game cùng loại khác, đó mới là giá trị của một trò chơi. Nói một cách dễ hiểu là trong cùng một cuộc đua, người nào nổi trội hơn sẽ dễ dàng nắm chắc phần thắng.

SACRED	
THỂ LOẠI	Nhập vai
HÃNG SẢN XUẤT	Ascaron Entertainment
HÃNG PHÁT HÀNH	Encore Software
NGÀY PHÁT HÀNH	25 / 03 / 2004
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	PII 800MHz; 256MB VGA 64MB; HDD 1,6GB; HĐH Win 98/ME/2000/XP Dung lượng: 2 CD

NHIỀU ĐIỂM HAY NHƯNG VẪN CÒN "SẠN"

Tuy Sacred có nhiều tính năng hay đáng chú ý, đồng thời cũng cố hết sức mình để không là "cái bóng" của người khác, nhưng việc có khá nhiều lỗi đã phá nát sự hấp dẫn của trò chơi. Nếu nói về trách nhiệm thì nhà phát triển cũng có một phần lỗi khi không "rà soát" kỹ sản phẩm trước khi tung ra, mặc dù ngay sau đó họ đã đ ưa ra bản "vá" nhưng có lẽ đã muộn khi mà "số phận" trò chơi đã được các trang web và tạp chí định đoạt.

Khởi đầu trò chơi nhập vai, bao giờ cũng "dính" tới phần chọn lựa nhân vật của người chơi, Sacred đã làm tốt phần mào đầu này. Thủ tục được thực hiện mau chóng: bạn chỉ việc chọn một trong 6 nhân vật (Gladiator, Battlemage, Dark Elf, Wood Elf, Seraphim, Vampiress) với kỹ năng, giới tính... được thiết lập sẵn và bắt đầu cuộc chơi của mình ngay mà không cần phải khai báo lơ lang rườm rà như trong dòng game nhập vai cổ điển. Sau khởi đầu khá tốt, "mồi một" bắt đầu gặm nhấm những điểm hay của game. Mục tiêu "tấn công" đầu tiên của nó chính là hệ thống đánh nhau trong game, tuy chỉ đơn giản là click chuột liên tục và không cần bận tâm đến các điều luật chi phối như dòng game nhập vai truyền thống, vì hầu như dạng game này không dùng đến chúng (hoặc có mà hiếm gặp), điều đáng phàn nàn trong mục này là nhân vật của người chơi tỏ ra thụ động không có phản ứng khi bị kẻ thù tấn công lúc bạn "dừng" chuột (thay vì chúng sẽ tự vệ hoặc phản kháng lại như trong Dungeon Siege đã từng làm chẳng hạn) và nhiều lúc ra lệnh tấn công, nhân vật chính lại đứng "ngây người ra", đôi lúc bị "kẹt" lại không biết tìm đường khác để đi. Bên cạnh đó, có lẽ trò chơi nên hạn chế bớt việc nhấp chuột liên tục vì nó làm cho người chơi mau mỏi tay.

Với một game nhập vai hành động thì điều người chơi quan tâm nhất không phải là những câu thoại rườm rà mà chính là mua bán và nâng cấp vũ khí. Chúng được đơn giản hóa như các game cùng loại thông qua khả năng "kéo & thả" những gì mình cần, tuy vậy để thêm phần hấp dẫn và lôi kéo người chơi, mục nâng cấp được làm khác đi (và theo tôi thì chúng khá thú vị). Cũng lấy "ngọc" (game gọi là rune) bỏ vào các ô trống trên vũ khí, người chơi sẽ được một món đồ mạnh hơn, chiêu này... "xưa rồi", Sacred đa dạng và uyển chuyển hơn nhiều: bạn có thể nhờ tay thợ rèn thực hiện cho bạn các món đồ với tính năng tương đương mà không cần có ngọc; các viên ngọc còn có thể "ăn" để mở ra các tuyệt chiêu hữu dụng (combat arts) cho bản thân với điều kiện các viên ngọc này phải thuộc "lớp" của nhân vật đó, ví dụ ngọc của Seraphim thì chỉ có nhân vật Seraphim dùng được mà thôi ! Không chỉ dừng ở đây, các tuyệt chiêu có thể mua bán và nhất là trao đổi (có tốn phí): gặp bất kỳ viên ngọc nào (cùng hoặc khác "lớp") vào trong bảng trao đổi và... ngay lập tức bạn sẽ tạo ra một tuyệt chiêu theo ý mình, ngoài ra nếu gom các tuyệt chiêu cùng "lớp" lại và tốn một ít tiền bạn sẽ tạo ra được một tuyệt chiêu đặc biệt gọi là "combo" - nó bao gồm một chuỗi nhiều tuyệt chiêu riêng lẻ tạo thành thế đánh liên hoàn khá lạ mắt! Nhưng đáng tiếc phần này lại chỉ để "giễu võ giương oai" vì khi bạn tung chiêu chỉ có những tên đứng gần là trúng đòn, còn lại chúng đều giạt ra xa đợi bạn... múa may quay cuồng xong là xông vào tiếp (lẽ ra khi bạn dùng tuyệt chiêu các đối tượng trong "bán kính" của nó sẽ bị "dính" đòn không thể chạy trốn được), lúc này người chơi chỉ có nước bỏ chạy hoặc... "chết trận" tại chỗ do tốc độ hồi phục "mana" của tuyệt chiêu đặc biệt quá chậm (các chiêu thường thì tương đối hơn). Do đó theo tôi, thay vì kết hợp nhiều tuyệt chiêu lại thành một thì bạn nên để từng tuyệt chiêu xài xem ra có lý hơn!

Về mặt nhân vật, tương tự như trong Diablo, người chơi có hai phần điều khiển cần quan tâm: khu vực bên trái (tương đương chuột trái) dùng cho vũ khí, và vùng bên phải (chuột phải) dùng cho các phần đặc biệt (chẳng hạn phép thuật, tuyệt chiêu). Hai phần này được đại diện bằng các "khe" trống (slot) và người chơi chỉ việc "gắp" các icon (biểu tượng) tượng trưng cho phép thuật, kỹ năng hay các loại vũ khí mà mình thích bỏ vào. Sacred đã cải tiến làm cho hai phần kỹ năng này "không giống ai": vào lúc đầu trò chơi, người chơi chỉ

có ít "khe" trống cho mỗi phần kỹ năng, sau quá trình rèn luyện "level" số lượng "khe" này sẽ tăng thêm với mức tối đa là 5 "khe" cho mỗi bên. Điểm hay của ý tưởng này ở chỗ nó thôi thúc người chơi không ngừng "lao động" để đạt được phần thưởng đáng giá - việc có thêm nhiều "khe" sẽ giúp cho người chơi dễ xoay xở hơn, nhưng mặt trái của nó là nếu người chơi có quá ít các khe, họ sẽ phải vất vả khá nhiều do thời gian hồi phục của chúng khá chậm (trong trò chơi bạn dùng những kỹ năng này nhiều hơn là dùng vũ khí), lúc này bạn sẽ thấy nó "hại" bạn như thế nào nhất là khi chơi ở những mức khó hơn (từ mức Silver trở lên) khi đó việc nạp và lưu trò chơi sẽ diễn ra liên tục nhờ "công" của sự chậm chạp này (cần cẩn thận với hai nút Quick Save và Quick Load, nó cũng là cạm bẫy chết người đấy!)

THẾ GIỚI KHỔNG LỒ...

Vâng, có thể nói đây là điểm nổi trội nhất trong trò chơi. Sacred làm choáng ngợp người chơi bởi thế giới vô cùng khổng lồ của nó. Thay vì giới hạn khu vực và chỉ mở ra các nơi mới khi bạn vượt qua được thử thách ở nơi cũ theo kiểu chơi theo chương hồi, thì Sacred dùng chiêu "ván bài lật ngửa" (tương tự Divine Divinity): toàn bộ bản đồ đều mở sẵn 70% chờ đón người chơi khai phá lúc đầu game, còn lại 30% người chơi phải "mở" thông qua các nhiệm vụ. Vương quốc rộng lớn này chia làm 16 khu vực với kích cỡ và địa hình khác nhau. Có thể đó là vùng sa mạc cằn cỗi đầy nắng và cát, có nơi lại lạnh lẽo băng giá với những ngọn núi đầy tuyết phủ quanh năm... nhưng nhìn chung thì phần lớn khung cảnh của trò chơi chứa đựng mảng "xanh" nhiều hơn: đi đến đâu bạn cũng thấy đồng cỏ, rừng cây dày đặc nhìn nhiều đến nỗi...phát ngán. Phải công nhận là Ascaron thể hiện các khung cảnh trong game khá đẹp, tuy chúng chỉ dừng lại ở mức 2D nhưng được thực hiện rất chi tiết và tỉ mỉ. Bạn có thể bắt gặp một ngôi nhà với đầy đủ vật dụng từ bé tới lớn hoặc những khu rừng đầy màu sắc với sông suối, hoa lá, côn trùng... Trái ngược với khung cảnh, các nhân vật trong game được dựng hình 3D khá sắc nét, bạn có thể thấy rõ từng thớ thịt rắn chắc của các dũng sĩ giác đấu "to béo", sự phức tạp cầu kỳ trên bộ trang phục mà nhân vật Seraphim mặc cũng như những chuyển động (animation) mềm mại uyển chuyển của các nhân vật nhờ vào chế độ phóng to thu nhỏ ba cấp của trò chơi. Chỉ tiếc là phần điều chỉnh góc nhìn này lại không được "thoả mãn" lắm: ở chế độ nhìn cận cảnh bạn bị hạn chế tầm nhìn

xung quanh, chỉ thấy duy nhất nhân vật của mình; còn ở phần nhìn bao quát tuy thấy đầy đủ nhưng các vật thể quá nhỏ, "chìm" hẳn trong các chi tiết của khung cảnh cho nên nhìn khá mỏi mắt và có hiện tượng làm chậm máy hẳn khi dùng chế độ này; chỉ có tầm nhìn bình thường (mặc định) xem ra tạm ổn. Cần lưu ý cơ chế đồ họa của game có phần không ổn định, do đó có thể khi chơi sẽ gây ra các hiện tượng như giật hình, chậm...

... VÀ NHỮNG TRỢ GIÚP HỮU ÍCH

Với một thế giới rộng lớn như vậy, việc đi lại sẽ là nỗi ám ảnh người chơi. Sacred đưa ra một giải pháp khá độc đáo: du lịch bằng ngựa! Một điều chưa từng có trong dạng game nhập vai hành động! Với chú ngựa song hành, khoảng cách giữa các nơi được thu hẹp lại, tiết kiệm thời gian di chuyển cho người chơi. Không chỉ vậy, bạn còn có thể làm đủ trò với người bạn bốn chân này: có thể dùng nó để tấn công đối phương (nhưng thật sự thì rất khó đánh nhau trên lưng ngựa và cũng không nên đánh nhau xung quanh con ngựa vì nó rất dễ chết, trừ phi bạn muốn... đi bộ!), tăng cường khả năng phòng thủ (hay là làm điệu?) bằng cách thêm yên cương, huýt sáo gọi ngựa khi bạn ở xa (không nên quá xa). Để sở hữu một chú ngựa không đơn giản chút nào, người chơi không chỉ cần có tiền mà còn phải có kỹ năng cưỡi ngựa (nhất là những con ngựa từ cấp 2 trở lên), nếu không hội đủ các điều kiện trên thì sao? Bạn có thể bắt những con ngựa hoang và biến chúng thành sở hữu của mình, tất nhiên với những chú ngựa cấp cao vẫn phải yêu cầu có kỹ năng. Bên cạnh đó, người chơi còn được hỗ trợ bằng các cổng di chuyển tức thời giữa các khu vực (tương tự trong Diablo II) và sự giúp sức đắc lực của bản đồ - tôi thích nhất tính năng này của game: nó thể hiện rất chi tiết và rõ ràng giữa quest chính, quest phụ, những nơi mua bán, nâng cấp... nhờ vậy mà việc đi lại, tìm kiếm trở nên dễ dàng hơn.

Không chỉ thế giới rộng lớn gây trở ngại cho người chơi trong khi di chuyển, các cuộc đụng độ với hằng hà sa số các loại quái vật, băng cướp... trên đường đi cũng là một khó khăn không nhỏ. Lúc này, các nhân vật phụ (NPC) xuất hiện để hỗ trợ cho người chơi. Giống như Diablo II, các NPC được đơn giản hóa và do máy điều khiển, người chơi chỉ có can thiệp duy nhất là đưa đồ (áo giáp, máu...) ngoài ra không thể ra lệnh được cho chúng. Tuy nhiên việc kiếm một hay nhiều NPC rất khó, không như Diablo II bạn có

thể trả tiền để mua một NPC, ở đây chúng chỉ xuất hiện dưới dạng nhiệm vụ hộ tống và sau khi xong chúng sẽ bỏ đi, bạn cần biết không phải NPC nào cũng biết đánh nhau, nên nhiều khi bạn phải kiêm thêm vai trò "giữ trẻ" rất mệt (có NPC sống rất dai, nhưng có NPC rất mau chết và khi đó thì nhiệm vụ cũng thất bại!).

Điều cuối cùng mà các fan "nghiện" nặng việc luyện level cũng như nâng cấp "đồ chơi" cần biết về Sacred là trò chơi có tới... 4 cấp độ khó khác nhau (chúng sẽ mở ra khi bạn hoàn tất từng cấp), mỗi cấp độ sẽ có những thử thách cũng như những món đồ "độc" khác nhau, tha hồ mà tìm hiểu. Riêng tôi thì chỉ một cấp thôi cũng... đủ ngán rồi!

LỜI KẾT

Tuy không thể sánh vai với các "cựu binh" như Diablo, Dungeon Siege... về sự lôi cuốn người chơi dài lâu, về những nét hấp dẫn đặc trưng khó tả... nhưng với những ý tưởng mang tính đột phá, Sacred có thể trở thành một game nhập vai hành động khá nếu như (tôi nhấn mạnh "nếu như") hàng "tấn" lỗi vụn vặt của trò chơi được phát hiện và xử lý sớm, chỉ tiếc là thực tế lại không như vậy! Nói ngắn gọn: Sacred chỉ đạt mức trung bình.

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

Việc biết được một số thủ thuật cũng như những để ý tinh mắt trong game sẽ giúp cho người chơi bớt các "công đoạn" và thâm nhập trò chơi nhanh hơn:

- Để mua đồ nhanh nhấn phải chuột, thay đổi đồ nhanh (trong phần đồ của mình) cũng dùng phải chuột.
- Bán đồ nhanh nhấn chuột trái cộng phím Shift.
- Giữ phím "Alt" sẽ hiện tên các món đồ dưới đất, tên người, rương đồ.
- Sử dụng phím "A" nhân vật sẽ tự "quo" hết các món đồ rơi dưới đất.
- Để lưu game nhanh nhấn F9, nạp game nhanh nhấn F8. Cần lưu ý là rất dễ nhấn lộn hai phím này.
- Không nhất thiết phải nói chuyện với tất cả các nhân vật để tìm quest, chỉ cần thấy tay nào có dấu "?!" thì người đó có quest.
- Có rất nhiều cách để định vị trí của quest (các quest phụ thường không quá xa nơi người giao nhiệm vụ)

- **Dựa vào la bàn:** mũi tên lớn cho biết hướng quest chính, ngược lại cho biết quest phụ.

- **Dựa vào bản đồ mini (giữ Tab):** mũi tên vàng là quest chính, mũi tên xanh là quest phụ (cần lưu ý là mỗi lần chỉ hiển thị một quest phụ, nếu muốn hiển thị quest phụ khác thì hãy chọn nó trong quyển nhật ký).

- **Dựa vào bản đồ thế giới (phím "M"):** những quest chưa làm sẽ có màu xám, còn làm rồi có màu xanh lá.

- Giữa lòng mỗi thành phố có một chiếc rương dùng để chứa đồ tương tự như trong Diablo.
- Nếu đánh nhau không lại hãy chạy vào nơi có đông lính, họ sẽ "cứu bồ" cho bạn!
- Tiền bạc trong game không quan trọng bằng các bình máu vì tiền kiếm rất dễ nhưng việc thiếu các bình máu sẽ gây nguy hiểm cho nhân vật, do đó hãy mua càng nhiều càng tốt (tôi dùng hơn 50% bảng chứa đồ cho các bình máu!).

SSP Cyber Club
sspcyberclub.com.vn

SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

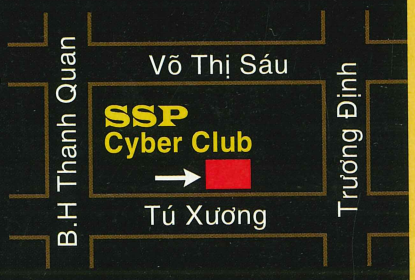
SSP-Cyber Club đáp ứng tốt nhu cầu chơi game online và lướt Web tìm thông tin, download dữ liệu của mọi khách hàng:

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh, hiện đại, màn hình LCD cao cấp cùng đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Đầy đủ các game online và các game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam: Warcraft III-TFT, MU online, FIFA 2004...
- Quầy mini bar sang trọng, hệ thống trang thiết bị hỗ trợ tối tân cùng phong cách phục vụ chuyên nghiệp, ấn tượng.
- Cơ hội giao lưu, thi đấu với các game thủ trong và ngoài nước trong không khí sôi nổi, hào hứng.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III, FIFA 2004 vừa được thành lập để chuẩn bị cho World Cyber Games.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tháng...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn



ĐTDĐ CDMA

X-Ship

không chiến trong tay

Cùng với sự phát triển như vũ bão của công nghệ, trò chơi cho điện thoại di động cũng đã có những bước tiến vượt bậc. Giờ đây, game trên ĐTDĐ không chỉ đơn giản như các trò xếp gạch, bắn bi, rắn, tháp Hà Nội... mà đã được phát triển đến những game đòi hỏi người chơi phải có chiến thuật, chiến lược... Ngoài ra còn có hình ảnh 3D, âm thanh và nhiều kỹ xảo hấp dẫn. Đại diện cho những game như vậy là trò chơi X-Ship có trong ĐTDĐ CDMA LG7130 đang được bán nhiều tại thị trường Việt Nam.

Khi chơi X-Ship, bạn sẽ trở thành phi công lái máy bay chiến đấu, nhiệm vụ của bạn là tiêu diệt máy bay đối phương. Ba chiến trường (ba giai đoạn) mà bạn sẽ trải qua là giao chiến vào ban ngày, ban đêm và chiến đấu phía trên bầu trời một thành phố. Qua hết 3 giai đoạn, đạt điểm cao nhất bạn sẽ là người chiến thắng.

Đương nhiên, mọi việc hoàn toàn không đơn giản chỉ là khai hỏa và tiêu diệt đối phương cũng như né tránh để đối phương không tiêu diệt được bạn, mà bạn còn phải cực kỳ tinh mắt và nhanh nhẹn trong suốt quá trình giao chiến. Đường bay của bạn sẽ có rất nhiều đối tượng bay lơ lửng ngược chiều và bạn phải quyết định nên đụng hay không? Những đối tượng này có thể làm máy bay của bạn nổ tung, nhưng nó cũng có thể là "quà tặng" quý giá như 1 máy bay, đạn đặc biệt, v.v... Vấn đề là làm sao người chơi phân biệt được đâu là "quà tặng" và đâu là vũ khí của đối phương. Đó mới là điều đáng nói và cũng chính là kỹ năng quan trọng của bạn khi tham gia không chiến.

Bắt đầu trò chơi bạn được quyền chọn 1 trong 3 phi cơ chiến đấu (mà chiếc nào cũng đều cực kỳ "chiến"). Khi vào trận, đối phương thì rất nhiều nhưng bạn chỉ có một, tiêu diệt đối phương để có số điểm cao (điểm được hiển thị ở góc trái phía trên màn hình) và về đích quả là điều vô cùng khó khăn. Nhưng bạn cũng đừng quá lo lắng vì bạn còn có những phát đạn đặc biệt (số lượng đạn đặc biệt được hiển thị phía phải dưới màn hình), mỗi lần bắn những quả đạn này, tất cả đối phương đang tràn ngập "bầu trời" đều bị tiêu diệt. Đương nhiên số đạn này không nhiều và bạn phải lưu ý để "lượm"cho kỳ hết trong quá trình chiến đấu khi chúng hiện ra trên màn hình.

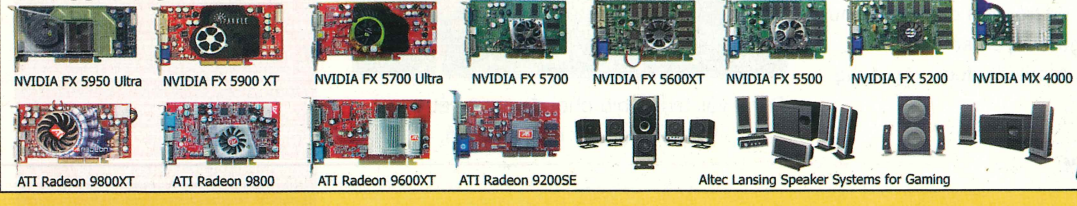
So với nhiều game ĐTDĐ mà chúng tôi đã từng chơi qua thì X-Ship có hình ảnh tuyệt đẹp, phần âm thanh cũng rất ấn tượng và khá phù hợp với các tình thế, góp phần kích thích người chơi hăng hái "chiến đấu". Tuy nhiên, việc chơi thể loại game này trên ĐTDĐ không được thoải mái lắm vì bạn phải thao tác nhiều trong khi các phím bấm thì quá nhỏ, khiến cho việc điều khiển máy bay đôi khi không chính xác.

NHẬT LINH

Phím bấm

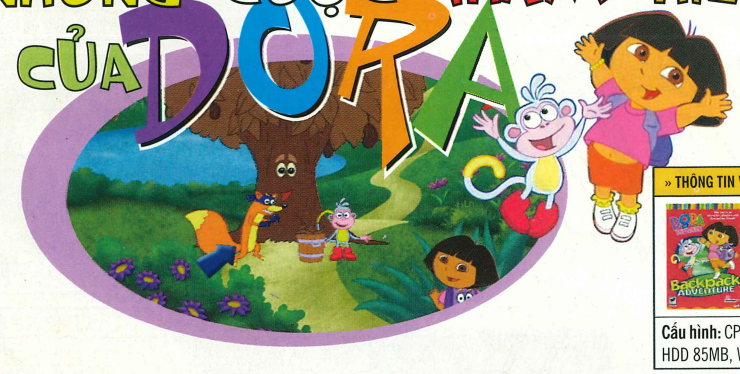
- **Lên:** Joystick trên/phím số 2
- **Xuống:** Joystick dưới/phím số 8
- **Sang trái:** Joystick trái/phím số 4
- **Sang phải:** Joystick phải/phím số 6
- **Bắn:** phím số 0
- **Bắn đạn đặc biệt:** phím số 5.

PC-GAME HARDWARE
Mở rộng giới hạn giải trí..!
SPARKLE COMPUTER
Color Under the Sun!
Graphics to Drench Your Senses
MANLI
ATI
ALTEC LANSING



VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment

NHỮNG CUỘC THÁM HIỂM CỦA DORA



» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Stunt Puppy
Phát hành: Infogrames
Thể loại: Phiêu Lưu
ESRB: Early Childhood

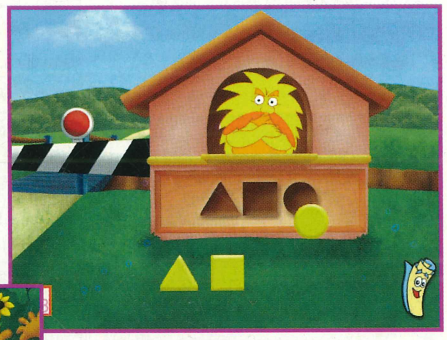
Cấu hình: CPU 233MHz+; RAM 32MB; VGA 2MB; HDD 85MB, Win 98/Me/XP, 1 CD

Dora the Explorer: Backpack Adventure

Sau một thời gian dài bặt tin kể từ cuộc hành trình đến thành phố bí mật, cô bé Dora yêu thích mạo hiểm của chúng ta lại bắt đầu một cuộc thám hiểm mới. Với chiếc túi trên lưng, Dora lên đường đem trả những cuốn sách cho thư viện, trên đường đi đến thư viện có rất nhiều sự việc xảy ra và chúng quả là hơi khó đối với một bé gái nhỏ tuổi nên Dora đang trông chờ vào sự giúp đỡ của các bạn nhỏ.

Các bậc phụ huynh đã từng mua trò chơi Dora the Explorer: Lost City Adventure cho con em mình chắc đều biết loạt trò chơi này thuộc thể loại phiêu lưu, tìm đường mang tính giáo dục cao nên có thể coi đây là một chương trình phụ đạo ngoại khoá rất hấp dẫn các em nhỏ. Trò chơi có thể giúp các em tập nghe và đọc tiếng Anh, cũng như tập cho các em có những phản xạ nhanh nhạy đối với màu sắc, âm thanh hoặc các bài toán đố đơn giản như: tìm đúng vật được chỉ định, tìm và lắp đặt đúng các khối hình cho sẵn... Đối tượng chính của trò chơi là các em nhỏ từ 4 đến 7 tuổi. Trò chơi có tất cả 7 màn với các nội dung khác nhau và lần lượt qua từng nhiệm vụ, các em nhỏ sẽ được học tập các kinh nghiệm khác nhau.

Bản đồ đường đi từ nhà đến thư viện và các chặng dừng chân dọc đường.



Một trong những trở ngại trong chuyến hành trình mà các bạn nhỏ cần phải giúp Dora vượt qua.

Màu sắc và âm thanh trong trò chơi, như thường lệ, được thiết kế tươi vui và bắt mắt. Trong loạt trò phiêu lưu của cô bé Dora, ngoài 2 bản đã có trên thị trường Việt Nam, còn có một bản mới nhất vẫn chưa thấy xuất hiện tên là Dora the Explorer: Animal Adventures.

Loạt trò chơi Dora the Explorer có thể được xem là chọn lựa tốt nhất giúp các em nhỏ vừa vui chơi vừa học tập. Hiện trên thị trường có rất ít trò chơi viết cho trẻ em theo trường phái "vui để học", mặc dù có rất nhiều hãng sản xuất trò chơi điển hình như hãng Atari có cả một đội ngũ chuyên sản xuất trò chơi cho các em nhỏ tên là Atarikids được xây dựng rất công phu.

Cảnh vật trong trò chơi được vẽ rất tươi sáng, rất phù hợp với các em nhỏ.

ĐẶNG THANH.
DANG.THANH@BUT-TRE.COM

ĐIỂM TIN

Trong khi Half Life 2 còn chưa "rục rịch" gì thì tạp chí Gamereactor (Thụy Điển) lại tung tin hết sức "giật gân": Half Life 3 hiện đang trong giai đoạn lên kế hoạch thực hiện và họ còn cho biết tin này do Gabe Newell - CEO của Valve - tiết lộ. Cũng theo Gabe Newell, nhân vật nữ Alyx trong phần 2 sẽ xuất hiện tiếp trong phần 3 và người chơi có thể điều khiển được. Valve và hãng phát hành Vivendi chưa bình luận gì về tin này.

Tuy phiên bản trực tuyến Uru: Ages Beyond Myst (do Cyan Worlds thực hiện) bị hủy bỏ, nhưng dòng game phiêu lưu Myst vẫn được tiếp tục. Ubisoft cho biết Myst IV Revelation - phần 4 trong sêri - hiện đang được thực hiện tại Ubisoft Montreal (đây cũng là lần đầu tiên một game Myst được studio nội bộ "tự tay" làm thay vì để cho studio con bên ngoài). Phần nhạc sẽ do nhạc sĩ Peter Gabriel và nhà soạn nhạc Jack Wall phối hợp sáng tác. Hiện vẫn chưa biết thời điểm phát hành game.

Sau khi công bố tung ra phiên bản Far Cry Instincts (cho XBox và PS2) cùng với Rainbow Six 3: Black Arrow (độc quyền cho XBox), Ubisoft hoàn tất "cú hat trick" bằng phiên bản tiếp theo trong dòng game Ghost Recon - Tom Clancy's Ghost Recon 2. Phần này sẽ do Red Storm Entertainment (studio con của Ubisoft) thực hiện thay vì giao cho Ubisoft Montreal - studio chủ lực của hãng. Tất nhiên Ghost Recon 2 sẽ ưu tiên cho hệ PC, các hệ máy khác hiện vẫn chưa xác định. Ubisoft dự tính tung ra trò chơi này vào kỳ nghỉ cuối năm nay; thông tin chi tiết hiện chưa được tiết lộ nhiều.

Buka Entertainment cho biết sẽ tung ra bản mở rộng của Battle Mages vào cuối năm nay (trước mắt chỉ dành cho châu Âu); có tên là Battle Mages: Sign of Darkness. Game sẽ có thêm nhiều tính năng mới: phép thuật, bản đồ, phần chơi chiến dịch mới cùng nhiều tính năng khác, đồng thời sẽ có thêm hai chủng tộc mới: Dwarves và Undead. Hiện game đang được Targem Games phát triển và dự kiến sẽ hoàn tất vào quí 4 năm nay.

Mắt Rồng
The I of The DRAGON

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

Đa số game của châu Âu bị đánh giá kém về mặt cốt truyện và khá non nớt về đồ hoạ. Tuy nhiên, sau khi chơi qua The I of the Dragon (IoD) của Primal Software (Nga), bạn sẽ nhìn nhận game châu Âu theo một hướng khác.

IoD lấy cốt truyện ở vùng đất thần thoại Nimoa xinh đẹp với những cánh rừng huyền bí và thung lũng màu mỡ. Nhờ sự giúp đỡ của Ungk-Agor, vua loài rồng, con người đã chế ngự loài quỷ Skarborr. Tuy nhiên trước khi ra đi, Ungk-Agor vẫn cảnh báo rằng Skarborr sẽ trở lại.

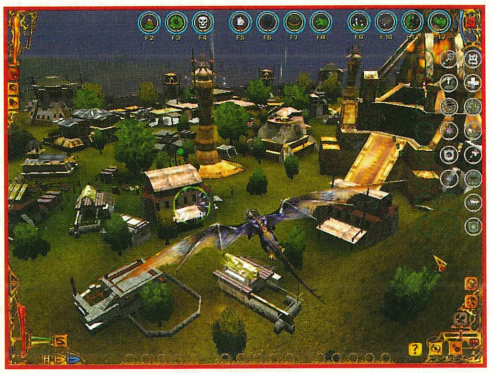
Lời tiên tri đã ứng nghiệm! Skarborr trở lại tại chính nơi mà hắn bị đánh bại với sức mạnh còn khủng khiếp hơn trước. Loài người lại phải đặt niềm tin cuối cùng vào rồng Ungk-Agor.

Trong IoD bạn sẽ có quyền điều khiển một trong ba loài rồng với sức mạnh khác nhau. Với vũ khí là những quả cầu hay dòng hơi lửa nóng hổi, bạn có thể thiêu rụi bất cứ con quái vật nào cản đường "đôi cánh" của bạn. Nhiệm vụ trong game cũng khá đơn giản, thường thì bạn sẽ gặp một vài nhân vật, nhận nhiệm vụ phải tiêu diệt hết quái vật và hang ổ của chúng trên bản đồ, xây dựng một vài ngôi làng nào đó và qua màn mới, lặp lại bước đầu tiên. Ngoài ra, IoD có một hệ thống điểm kinh nghiệm giống các game nhập vai bạn từng chơi, tùy theo số lượng quái vật và hang ổ bạn đã tiêu diệt mà thu được điểm kinh nghiệm, đồng thời nếu đạt yêu cầu thì bạn sẽ lên "level" và được cho thêm nhiều phép thuật, vũ khí mới để nâng cấp. Game có phần đồ hoạ khá bắt mắt. Màu sắc được phối rất tươi và chuyển động của mô hình rất sinh động, chủ yếu là làm nổi bật được màu xanh của những cánh rừng và những con quái vật mà hình dáng của chúng dễ khiến bạn buồn cười hơn là khiếp sợ!

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Primal Software
Phát hành: Zuxxez Entertainment
Thể loại: Nhập vai / Hành động
ESRB: Mature

Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64MB hỗ trợ chức năng TnL; HDD1,5GB, OS Win 98/Me/2000/XP, 2 CD.



Mặt trận của IoD diễn ra cả ngày và đêm, giữa hai khoảng khắc này là cảnh hoàng hôn rất đẹp. Tuỳ theo khắc thời gian tương ứng mà màu sắc sẽ tối/sáng dần và nhìn chung khá phù hợp với khung cảnh, nhưng ánh sáng phát ra từ những quả cầu lửa cũng như hiệu ứng phép thuật trong game chưa thật và quyến rũ cho lắm. Ngược lại ưu điểm nổi trội của IoD chính là phần nhạc nền, game có những bản nhạc rất hay và cực kỳ ấn tượng, đậm chất thần thoại và thể hiện được sức mạnh của loài rồng - hiện thân của sức mạnh trong những truyền thuyết cổ xưa.

Tóm lại, IoD có nhiều điểm hay và dở riêng, trò chơi chưa có nhiều sáng tạo về nội dung và khung điều khiển còn hơi rối. Nhưng nếu bạn chỉ cần game có cốt truyện đơn giản, dễ nắm bắt nhằm giảm "xì chét" sau một tuần làm việc căng thẳng thì IoD là chọn lựa rất hấp dẫn. Dù sao thì việc điều khiển một sinh vật thần thoại và khạc lửa vào kẻ thù để trút hết bực tức cũng "đã" đấy chứ?

NGUYỄN ĐỨC QUANG
DUC.QUANG@BUT-TRE.COM

ĐIỂM TIN

Tại một hội nghị thảo luận giữa các nhà đầu tư, Herve Caen - CEO của Interplay - cho biết họ đang có kế hoạch phát hành Fallout 3. Tiết lộ của Caen như "một làn gió mới" làm sống lại niềm hi vọng của gamer kể từ khi Interplay tuyên bố "dẹp tiệm" Black Isle và "đóng băng" dự án Fallout 3. Tuy Caen không cho biết nhiều về kế hoạch phát triển nhưng khẳng định: "Hiện dự án Fallout 3 vẫn chưa khởi động và Interplay đang cân nhắc việc giao cho một studio bên ngoài thực hiện".

Bên cạnh việc tiết lộ thông tin về Fallout 3, Herve Caen cũng cho biết dự án "hồi sinh" Kingpin đang bắt đầu xúc tiến. Phiên bản Kingpin đầu tiên ra mắt vào năm 1998 dựa trên engine của Quake II đã gây "sốc" cho giới chơi game lúc bấy giờ khi lấy đề tài về cuộc sống của thế giới ngầm, một việc chưa từng có trong giới làm game. Về mặt xã hội, game bị phê phán vì cảnh bạo lực, ngôn từ không lành mạnh, nhưng về phía người chơi thì đây là một vùng "đất mới". Việc thực hiện Kingpin, có thể sẽ giao cho Xatrix Entertainment (nay là Gray Matter Studios, thuộc Activision) - studio thực hiện phiên bản đầu.

Hellforces là game bắn súng mới nhất của Buka Entertainment hiện đang trong giai đoạn phát triển tại studio Orion. Trò chơi sẽ đưa gamer đến với một thế giới kinh dị, phải đối đầu với những đạo quân "zombie" vô hồn - nạn nhân của một cuộc thí nghiệm điên khùng - và là "công cụ" của vương quốc bóng đêm để xâm nhập thế giới con người. Hellforces hứa hẹn sẽ là một "Painkiller" khác thu hút gamer. Theo dự tính game sẽ tung ra vào đầu quí 1 năm 2005.

Ubisoft - một trong những hãng phát hành kiêm phát triển game hàng đầu thế giới - hiện đang có kế hoạch tuyển một số lượng lớn nhân viên cho studio chủ lực Ubisoft Montreal (Canada) nhằm đẩy nhanh tiến độ thực hiện các dự án. Với con số yêu cầu là 200 nhân viên, đây quả là cơ hội hiếm có cho các lập trình viên, nhà thiết kế và họa sĩ. Theo một nguồn tin hành lang thì lập trình viên tốt nghiệp đại học có thể nhận

American Conquest: Fight Back

ĐÁNH TRẢ

Với American Conquest - Fight Back (ACFB), GSC Game World tiếp tục đưa người chơi lội ngược dòng thời gian về những năm đầu thế kỷ 15 đến thế kỷ 18 hầu chứng kiến cuộc hành trình đi khai phá và chinh phục lục địa châu Mỹ màu mỡ của những người châu Âu.

Trò chơi xuất hiện dưới dạng phiên bản mở rộng độc lập của trò American Conquest - Three Centuries of War (AC) với hàng tá các nhiệm vụ, đơn vị lính và quốc gia mới. Không những thế, nếu bạn từng say mê American Conquest hay loạt game Cossacks, chắc chắn bạn sẽ cảm thấy thích thú với chế độ chơi Battlefield của ACFB, nơi "thử lửa" thật sự của những nhà chiến lược tài ba!

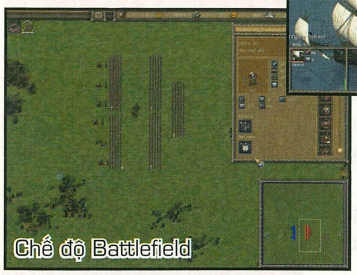
Ngoài việc là thành viên trong gia đình những game bám sát và tái hiện lịch sử, ACFB còn là một trong số ít ỏi game dàn trận chiến thuật thời gian thực cho phép người chơi quản lý và điều khiển số lượng lính khổng lồ trong một trận đánh - 16.000. Đội hình và cách thức dàn quân cùng với quân cụ và đồng phục đều được nhà sản xuất xây dựng dựa trên các tư liệu lịch sử có thật. Tuy nhiên, dù khoác bên ngoài một bộ cánh mới, song cách chơi trong Fight Back so với bản đầu tiên vẫn không khác biệt mấy ngoài chế độ chơi Battlefield. Đối với trò chơi này, khi bắt tay vào thực hiện việc quản lý và xây dựng, bạn phải xem trọng nông dân vì họ chính là yếu tố cơ bản và thiết yếu nhất của trò chơi. Từ việc khai thác tài nguyên, trồng trọt nhằm tạo dựng một hậu cần vững mạnh đến việc huấn luyện và xây dựng lực lượng quân đội tinh nhuệ, tất cả đều phải bắt nguồn từ nông dân. Do vậy mới có chuyện bạn bắt và biến nông dân của đối phương thành của mình hay ngược lại, đây là một "ngón đòn" chiến thuật khá hữu hiệu trong trò chơi.

Vấn đề phòng thủ trong trò chơi khá đau đầu! Bạn phải đối diện và chống đỡ sự tấn công của kẻ thù từ rất nhiều hướng đồng thời phải "loay hoay" với các đội hình chiến đấu lên đến nhiều ngàn quân! Hơn nữa, chính công trình mà bạn xây dựng nên, một khi bị địch chiếm, sẽ lại trở thành mũi tên ngược nhắm thẳng vào bạn.

Có một điều vô lý tồn tại từ bản đầu tiên, đó là chuyện các con vật hoang dã như gấu, sư tử lại dám tấn công và giết chết một đội hình gồm nhiều binh lính với súng ống và giáo mác trong tay! Ngoài ra, cơ chế đồ họa hầu như vẫn được giữ nguyên với mức độ "nghèo nàn" vốn có.

American Conquest: Fight Back có thể làm hài lòng những ai đã và đang thích chơi thể loại này bên cạnh loạt trò chơi Cossacks. Tuy nhiên, lẽ ra GSC Game World phải giải quyết một số lỗi đã có từ phiên bản trước cũng như dành thêm thời gian "tút" lại bộ cánh bên ngoài trước khi đem ra trình làng.

MINH TÂM
MINH.TAM@BUT-TRE.COM


Chế độ Battlefield

Vào đội hình...

Trận đánh với nhiều ngàn quân!

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: GSC Game World
Phát hành: CDV Software
Thể loại: Chiến Thuật
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 256MB; Hỗ Trợ Microsoft DirectDraw; HDD 1,5GB, HĐH 98/Me/2000/XP, 1 CD.

ĐIỂM TIN

khoảng 50.000 đôla Canada/năm (khoảng 37.000 USD).

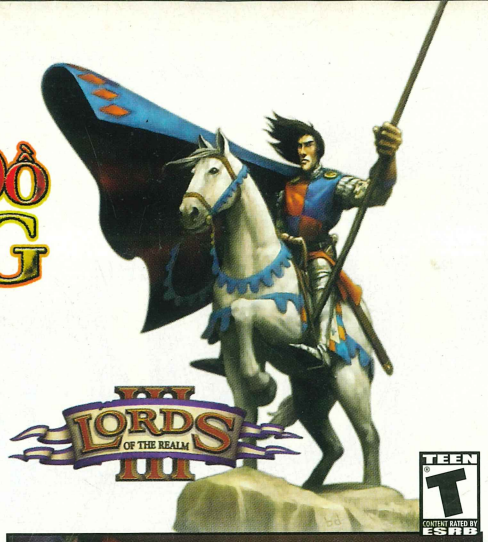
■ **Monte Cristo Games** cho biết đang phát triển một trò chơi lấy đề tài về lính cứu hỏa - Fire Captain: Bay Area Inferno. Trò chơi này thách thức người chơi điều khiển nhóm lính cứu hỏa đối đầu với những trường hợp khẩn cấp mà đa phần các nhiệm vụ dựa trên những sự kiện có thật. Được biết để mang lại tính trung thực cho trò chơi, nhà phát triển đã nhờ các chuyên gia chữa cháy tư vấn trong suốt quá trình thực hiện. Ngày phát hành vẫn chưa được tiết lộ.

■ **Bộ Tư Pháp Mỹ** cho biết đã mở một chiến dịch chống sao chép lậu với qui mô lớn nhất từ trước tới nay. Chiến dịch "Operation Fastlink" mở màn vào ngày 22/04/04 với 120 cuộc đột kích vào các tổ chức ở 27 bang 10 thành phố trên thế giới (Bỉ, Đan Mạch, Pháp, Đức, Hungary, Israel, Hà Lan, Singapore, Thụy Điển và Anh quốc). Tổng kết chiến dịch, những người tham gia cho biết các tổ chức sao chép lậu được phân cấp và có kết cấu chặt chẽ, cạnh tranh nhau tung ra phần mềm sớm nhất trên Internet, dù phiên bản chính thức chưa tới ngày phát hành. Các nhóm chuyên "crack" game nổi tiếng như Fairlight, Kalisto, Echelon... đều bị "hốt ổ", hơn 200 máy tính bị tịch thu trong đó có 30 server, ước tính giá trị của các phần mềm thu được trong "mẻ lưới" này vào khoảng 50 triệu USD (chưa tính thiết bị phục vụ cho việc sao chép lậu).

■ **HD Interactive và 1C Company** cho biết đã ký kết thỏa thuận phát hành trò chơi nhập vai lấy bối cảnh thời trung cổ - Blood Magic. Theo đó, 1C Company sẽ phân phối game ở thị trường Đông Âu, còn HD sẽ bao quát các thị phần còn lại. Hiện game đang được phát triển tại studio Sky Fallen (Nga) và hi vọng sẽ tung ra vào đầu năm 2005.

■ **Sau hai năm "mài dũa"** trong studio của hãng phát triển Turbine Entertainment, Middle-Earth Online (MEO) - trò chơi trực tuyến lấy bối cảnh trong thế giới Lord of

Mưu Đồ Bá Vương



Rất thất vọng! Cứ tưởng sau một thời gian dài vắng bóng để đầu tư kỹ càng thì khi xuất hiện, Lords of the Realm III (LotR3) sẽ gây tiếng vang như những phiên bản trước.

Trong bối cảnh thời Trung Cổ, bạn vẫn phải "chiêu binh mãi mã" chờ thời cơ chín muồi đem quân mở rộng bờ cõi của mình, nhưng cách chơi thì đã "khác xưa" rất nhiều và chính sự đổi mới này "phá nát" khung sườn trò chơi. Thay vì theo trường phái dàn trận theo lượt (turn-base strategy) như cũ, thì LotR3 chọn cho mình phong cách thời gian thực (cả bản đồ chiến thuật lẫn việc dàn trận). Điều này có thể chấp nhận vì game mong muốn thay đổi "hình tượng" của mình, nhưng sự thay đổi đã "lan" sâu và can thiệp "thô bạo" vào những điểm quan trọng nhất của trò chơi: kinh tế và quân sự. Với phần quản lý chi tiết kinh tế, game đưa vào nhóm "thợ" giúp việc nhằm bớt đi việc quản lý vi mô của người chơi: chỉ việc "gắp" các nhân vật này bỏ vào vùng đất trống và chúng sẽ phát triển tại đây theo sở trường của mình. Nếu "thợ" là hiệp sĩ - y sẽ xây dựng quân đội, thương gia thì lo kiếm tiền, còn nông dân sẽ tạo lương thực... Thế nhưng cần biết rằng loại bỏ việc quản lý vi mô trong LotR là điều "cấm kỵ" vì mọi người rất thích nó, thế mới "chết người"!

Song hành cùng kinh tế là một phần cũng không kém... "dở", thậm chí rất "tệ": điều quân khiển tướng. Khi có một trận đánh xảy ra, bạn có hai lựa chọn: nếu để máy tự quản lý, thì bạn chỉ "ngồi chơi xơi nước"; Còn tự thân "hành quân" thì trận chiến sẽ là nơi vô cùng hỗn độn, không kiểm soát được tình hình vì các đạo quân "đâm sầm" vào nhau, kẻ thắng là kẻ biết áp dụng chiêu thức "lấy thịt đè người". Một phần đáng "chê" khác trong lĩnh vực quân sự này là mục bản đồ chiến thuật: thay vì đánh chiếm từng vùng đất như trước kia thì người chơi chỉ cần (và bắt buộc phải làm) gom quân thật nhiều và đánh thẳng vào "kinh đô" của đối phương, thế là "hốt ổ" trọn vẹn!

Vùng đất của những tham vọng giữa các lãnh chúa.

Đòn "kết liễu" cuối cùng dành cho trò chơi chính là những lỗi vụn vặt như thiết kế bản đồ chiến thuật rối rắm làm người chơi rất khó nhìn thấy đường biên giữa các tỉnh của phe ta; của các đạo quân di chuyển rất chậm; AI phản ứng dưới mức trung bình (dễ thấy nhất là biểu hiện chậm chạp của máy trong các trận đánh công thành)...

Nếu đánh giá khách quan thì Lords of the Realm 3 đạt điểm đủ... đậu nhờ phần đồ họa được "3D hóa" trông sắc nét và âm thanh "nghe được". Còn nếu "phán xét" theo cách nhìn của các fan LotR thì game quá tệ. Bạn cũng cần biết rằng khi trò chơi tung ra đã có nhiều "điểm gở" như việc Sierra giảm giá trò chơi xuống mức không thể tin: 20USD - mức giá chỉ dành cho những trò đã cũ, trong khi đây là một game mới được đầu tư gần 10 năm! Nhưng theo tôi, đáng chú ý nhất là tin đồn về việc các thành viên chủ chốt của Impressions Games đã bỏ đi để theo đuổi những dự án của riêng họ, có lẽ đây là nguyên nhân chính dẫn đến sự thất bại của game. Ông vua già đã đánh mất "ngai vàng" của mình, đáng tiếc thay...

HỒNG ÂN
HONG.AN@BUT-TRE.COM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Impressions Games
Phát hành: Sierra
Thể loại: Hành Động
ESRB: Everyone
Cấu hình: CPU 800MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 850MB, Win 98/ME/2000/XP, 1 CD.

Lối đánh giáp lá cà, lấy thịt đè người.

Cảnh vật được vẽ khá chi tiết với "tông" màu tươi và sáng

ĐIỂM TIN

the Rings (J.R.R Tolkien) - đã được VU Games (hãng phát hành) quyết định dời ngày phát hành vào tháng 10 năm nay sang thời điểm thích hợp trong năm sau. Việc trì hoãn này được Turbine tán thành, vì họ cảm thấy trò chơi cần được "trau chuốt" và thêm nhiều tính năng mới. Tuy việc này có phần "mạo hiểm" vì đối thủ đáng gờm World of Warcraft của Blizzard đang cận ngày phát hành cũng có thế giới, nhân vật khá giống với MEO, nhưng Turbine vẫn rất tự tin về thành công của sản phẩm.

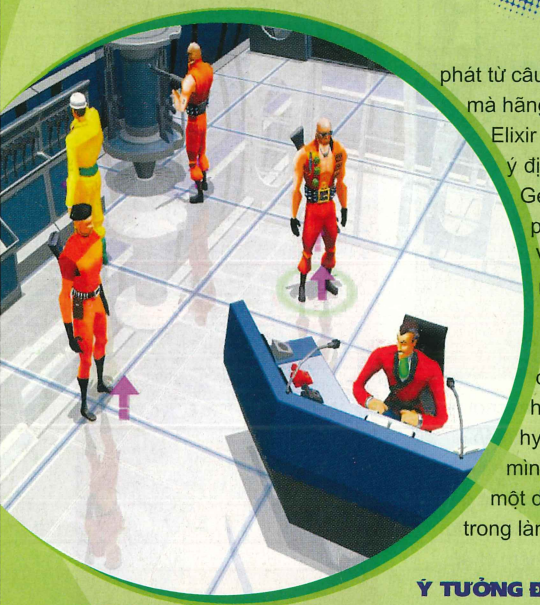
■ **Need For Speed Underground 2** hiện "đang trong xưởng chế tạo", người khổng lồ EA xác nhận. Theo EA, phần 2 này sẽ mở rộng đường đua trong thành phố bằng việc đưa thêm 5 quận mới, EA cũng hứa hẹn đem đến cho người chơi nhiều loại xe hơn và nhiều nâng cấp hấp dẫn. Hiện game đang được phát triển tại EA Canada và sẽ tung ra cho nhiều hệ (PlayStation 2, XBox, GameCube, PC và Game Boy Advance); thời điểm phát hành chưa được tiết lộ.

■ **Dòng game Empire Earth** sẽ tiếp tục "con đường của mình" bằng phần tiếp theo - Empire Earth 2, VU Games khẳng định. Trong phần 2, người chơi sẽ được tiếp cận với khoảng 14 dân tộc, nhiều thời kỳ nâng cấp, các đơn vị quân mới và nhiều thay đổi về cách chơi... Mad Doc Software - studio từng thực hiện phần mở rộng Empire Earth: The Art of Conquest và Dungeon Siege: Legends of Aranna - sẽ đảm nhận thay cho Stainless Steel Studios - nơi khai sinh Empire Earth. Ngày phát hành của trò chơi có thể là vào năm sau.

■ **Buka Entertainment** cho biết đang nắm trong tay một đầu game mới, hiện đang được phát triển bởi MADia Entertainment. Trò chơi Operation: Matriarchy đưa gamer vào thế giới tương lai giả tưởng trong vai lính đặc nhiệm được gửi tới hành tinh Velian để điều tra sự xâm nhập của một loài virus nguy hiểm do kẻ thù giấu mặt phát tán. Phần chơi đơn có hơn 20 nhiệm vụ, ngoài ra game còn hỗ trợ chơi mạng (LAN, Internet); dự kiến tung ra vào đầu năm 2005.

Tên Game: Evil Genius
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: Quý 3.2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Sản xuất: Elixir Studios
Phát hành: Vivendi Univeral Publishing

THIÊN TÀI NỔI LOẠN



Hầu hết các thiên tài đều là những người có đóng góp rất nhiều cho sự phát triển nhân loại và thường được ca ngợi như những vị anh hùng. Tuy nhiên chuyện đời không phải lúc nào cũng tốt đẹp, đã có trường hợp đáng buồn khi một số kẻ xấu cố tình sử dụng một trong những phát minh vĩ đại của nhân loại để tiêu diệt đồng loại và điều này đã khiến người phát minh ra loại vũ khí này phải hối hận suốt đời. Có lẽ xuất phát từ câu truyện như trên mà hãng sản xuất trò chơi Elixir Studios đã nảy ra ý định tạo trò chơi Evil Genius (với hãng phát hành chính là Vivendi Universal), một trò chơi lấy thể loại chiến thuật làm gốc và có một cách chơi hoàn toàn mới với hy vọng sẽ tạo cho mình một nét riêng, một dấu ấn khó phai trong làng game.

Bạn phải luôn luôn ưu tiên việc nghiên cứu các loại vũ khí mới nếu không muốn sớm kết thúc trò chơi

Ý TƯỞNG ĐỘC ĐÁO, NỘI DUNG SÁNG TẠO

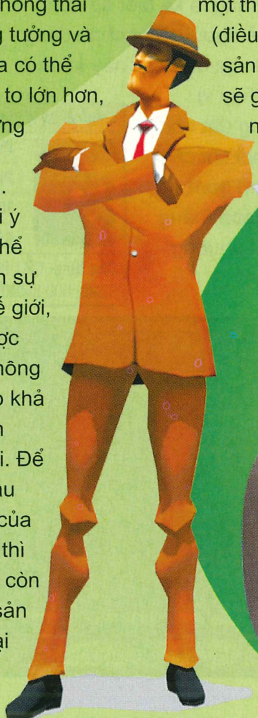
Với ý tưởng độc đáo từ mặt nội dung cho tới cách điều khiển, trò chơi không chỉ đơn thuần là một trò giải trí mà sâu xa hơn, thông qua nó những người tạo nên trò chơi còn muốn cảnh tỉnh mọi người trước những nguy cơ tiềm ẩn nếu để xảy ra hậu quả sẽ rất tai hại. Các nguy cơ này không xa vời, mông lung như việc con người sẽ phải làm gì khi thiên thạch va vào trái đất, mà trái lại nó rất thực tế ở ngay bên cạnh chúng ta; đó chính là các thiên tài. Họ là những người nắm trong tay rất nhiều rất nhiều tri thức, các thông tin quan trọng và có những quyền lực nhất định, chuyện gì sẽ xảy ra nếu không may một trong số họ trở nên phát cuồng và muốn làm bá chủ thế giới?

Bạn đã thật sự chán ngán vai trò một vị anh hùng thường thấy trong các trò chơi và muốn có một cái gì mới lạ hơn trong cách chơi? Tất cả những ước muốn ấy của bạn sẽ được đáp ứng đầy đủ trong trò Evil Genius, là một trong số ít trò chơi mà người chơi sẽ đóng vai phản diện. Khi chơi bạn sẽ nhập vai là một trong những nhà thông thái đại tài được chính phủ trao cho nhiều quyền hạn, nhưng cũng chính vì điều này mà nhà thông thái trở nên tự đại, hoang tưởng và luôn nghĩ rằng ông ta có thể làm được nhiều điều to lớn hơn, nhưng thực chất những việc ấy nằm ngoài khả năng của ông ta. Ông ta luôn sống với ý nghĩ điên cuồng có thể dùng sức mạnh quân sự để khuất phục cả thế giới, nhưng có thể đạt được mục đích này hay không thì còn tùy thuộc vào khả năng điều binh khiển tướng của người chơi. Để có thể đi đến cuối câu chuyện và kết cuộc của trò chơi như thế nào thì cho đến bây giờ vẫn còn là một ẩn số vì nhà sản xuất còn muốn giữ lại một chút bí mật và không muốn chúng ta biết nhiều quá.

Một trong những chiến binh mà bất cứ ai cũng muốn có

KHÁC BIỆT HOÀN TOÀN TRONG CÁCH CHƠI

Nếu muốn hình dung trò chơi một cách tổng quát thì bạn có thể coi đây là một sự pha trộn giữa nhiều trò nổi tiếng trước đây như: "No One Lives Forever", "Dungeon Keeper" và các bộ phim điệp viên nổi tiếng như: "James Bond" và "Austin Powers". Là một thiên tài bẩm sinh (điều này do các nhà sản xuất trò chơi sẽ giúp bạn) nên



khi tham gia trò chơi, người chơi hầu như phải tự xoay sở mọi thứ (điều này phù hợp với vị thế là một thiên tài) từ việc thiết kế, xây dựng căn cứ cho đến việc tuyển chọn và đào tạo binh lính cũng như việc phải nghiên cứu và chế tạo các loại vũ khí để ngăn chặn và tấn công quân lính của đối thủ... Để có thể thỏa mãn mưu đồ bá chủ của nhà thiên tài trên con đường chinh phục thế giới, bạn chắc chắn sẽ phải đối đầu với rất nhiều lực lượng

Phòng tập bắn rèn luyện kỹ năng cho lính của bạn

chống đối và phải thu phục không ít thành trì của đối phương. Trình tự và nội dung của trò chơi sẽ bị xáo trộn rối bời như cách các nhà làm phim gián điệp hay thể hiện. Tuy nhân vật chính được xây dựng trong vai trò phản diện, nhưng các nhà sản xuất muốn dung hòa

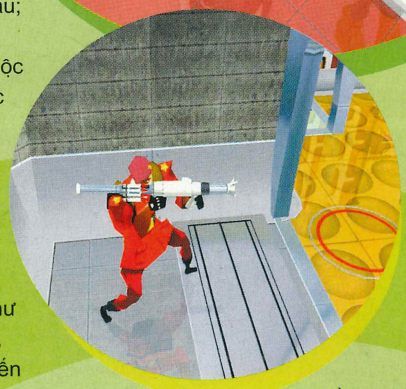
sao cho trò chơi được mọi người chấp nhận vì thế họ chọn cách xây dựng theo phong cách hài hước làm giảm các xung đột không cần thiết có thể dẫn đến cảm tình không tốt của người chơi.

Mỗi nhân vật chính đều có những điểm số kỹ thuật cao thấp khác nhau

THAY ĐỔI CÁI CŨ ĐỂ CÓ MỘT CÁI MỚI TỐT ĐẸP HƠN

Kỹ thuật xây dựng trò chơi này tuy không phải được xây dựng mới mà là sử dụng chung kỹ thuật đã áp dụng cho trò "Republic: the Revolution" nhưng đã được sửa đổi thuận lợi cho việc phát triển. Có thể nói các nhà sản xuất đã rất cố gắng phát triển trò chơi để có thể phù hợp với tất cả mọi người thông qua việc xây dựng môi trường đồ họa đáp ứng được hầu hết các loại card đồ họa thông dụng mà vẫn không làm mất vẻ đẹp của hình ảnh cũng như các hiệu ứng nổi bật thường thấy trong các trò chơi ngày nay.

Trước khi trò chơi được phát hành, nhà sản xuất thông thường đưa ra các bản thử nghiệm cho một số người chơi game đăng ký chơi thử nhằm kiểm tra lần cuối xem trò chơi có phát sinh thêm lỗi mới nào không, đồng thời cũng để tìm hiểu những yêu cầu, sở thích riêng của từng nhóm thử nghiệm. Đối với trò "Evil Genius", có 2 nhóm độc lập cùng thử nghiệm trò chơi, nhóm thứ nhất có tuổi trung bình từ 15-18 và nhóm thứ hai có tuổi từ 30-50. Sở dĩ phải cần đến 2 nhóm thử nghiệm với những độ tuổi khác nhau như vậy là do nhà sản xuất muốn kiểm tra tác động của trò chơi đối với người chơi ở nhiều độ tuổi khác nhau; được biết đây cũng chính là một trong những bước bắt buộc đối với nhà sản xuất trước lúc được phép tung sản phẩm của mình ra thị trường. Điều đáng ngạc nhiên nhất là những phản hồi, góp ý cho trò chơi phần lớn lại là của các quý bà và quý cô thay vì là của các tay gamer nam như đa số mọi người thường nghĩ, song các bà, các cô nêu ý kiến như thế nào thì đó vẫn là một điều bí mật.



Đây là một trò chơi chỉ dành cho chơi đơn, vì thế nếu không có gì thay đổi thì sẽ không có phần chơi mạng trong phiên bản đầu tiên. Bạn sẽ cảm thấy thú vị khi biết rằng sở dĩ Demis Hassabis, cha đẻ của trò chơi, đã có những ý tưởng đầu tiên để xây dựng trò chơi là nhờ một chuyến đi du lịch đến hòn đảo hoang sơ và thanh bình của Thái Lan, do vậy thật dễ hiểu khi bắt đầu trò chơi bạn sẽ bị ném lên một hòn đảo nhiệt đới hoang sơ với số vốn khoảng 100 triệu trong tài khoản và hãy bắt tay vào xây dựng đế chế cho riêng mình...

NHẬN XÉT

Trong thế giới trò chơi ngày càng phát triển mạnh cả về số lẫn chất thì một trò chơi muốn thắng lớn phải tự đề ra những yêu cầu ngày một khắt khe hơn do bị cạnh tranh ngày càng khốc liệt hơn, vì thế nếu chỉ đơn thuần dựa trên ý tưởng hay thì thật sự là chưa đủ. Theo nhận xét thì hình ảnh của trò chơi không đặc sắc lắm, nếu không muốn nói là chỉ ở mức tàm tạm mà thôi (bạn có thể thấy rõ điều này qua những hình chụp) vì thế có thể trò chơi này sẽ khó lòng đáp ứng nhu cầu của những tay chơi game ham thích những trò chơi có hình ảnh "đẹp như thật", song bù lại nó có thể lấy được lòng của số đông các gamer khác vốn chưa có đủ điều kiện phần cứng. Trò chơi tuy chỉ được dự đoán ở mức trung bình khá và nếu không có gì thay đổi trò chơi sẽ được phát hành vào quý 3 năm nay.

BIM ĐẶNG
bim.dang@but-tre.com

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động Bad track 0, tẩy Bad sector...

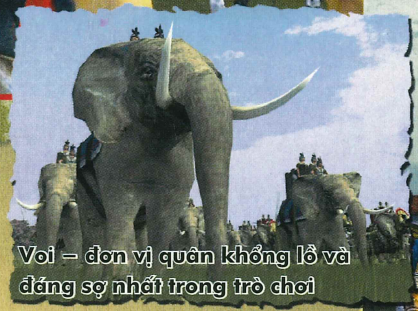
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

ROME™ TOTAL WAR

CUỘC CHIẾN THÀNH ROME



Voi – đơn vị quân khổng lồ và đáng sợ nhất trong trò chơi

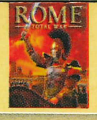
Khoảng vài năm trước, khi nhắc đến Creative Assembly (CA), không chỉ dân chơi game mà cả giới làm game cũng thấy xa lạ. Nhưng kể từ khi họ tung ra trò chơi Shogun: Total War thì mọi sự chú ý bắt đầu đổ dồn về chàng tân binh đến từ đảo quốc sương mù này. Các phiên bản xuất hiện sau đó cuốn hút các gamer không chỉ bởi cách chơi lôi cuốn hấp dẫn mà còn ở những thay đổi mới rất thú vị. Bẵng đi một thời gian, "đóng cửa" để thực hiện dự án mới, CA "tái xuất giang hồ" với một tin nóng hổi: họ sẽ tung ra Rome: Total War – một phiên bản có thể nói là chứa nhiều tham vọng nhất của dòng game Total War. Chỉ nghe tới đây thôi, những fan hâm mộ cuồng nhiệt đã "đứng ngồi không yên", họ rất nóng lòng chờ đợi để xem mặt "binh đoàn La Mã" méo tròn ra sao.

THỜI ĐẠI CỦA NHỮNG CUỘC CHIẾN

Trước khi vén bức màn bí mật của RTW để tìm hiểu tại sao phiên bản này được nhiều người mong đợi, chúng ta hãy điểm sơ qua cốt truyện của game. Phần tiếp theo này có bối cảnh bắt đầu vào khoảng năm 246 trước Công Nguyên (đây là thời điểm xảy ra cuộc chiến tranh Punic War lần thứ nhất) cho tới năm 14 sau Công Nguyên (năm hoàng đế Augustus băng hà). Đây là khoảng thời gian xảy ra rất nhiều trận chiến nổi tiếng gây xáo trộn xã hội La Mã thời bấy giờ, chẳng hạn: trận chiến "Punic War" của Hannibal – thủ lĩnh dân Carthaginian (hay còn gọi là dân Phênixi - Phoenician); cuộc nổi dậy của Spartacus; nội chiến "Civil War", Caesar dẹp loạn dân Gô-loa (Gaul)... Phần chơi chiến dịch trong game được xây dựng dựa vào những sự kiện nổi bật trên. Ngoài phần chơi này ra, game còn có những chiến dịch nhỏ hơn và tất nhiên giống như trước đây, RTW sẽ có những trận đánh lịch sử dành cho những tay chơi "nóng tính" chỉ thích "bày binh bố trận" hơn là ngồi quản lý kinh tế với những con số nhảy lên, nhảy xuống.

KHÔNG NGỪNG HOÀN THIỆN ĐỂ TRỞ NÊN HẤP DẪN HƠN

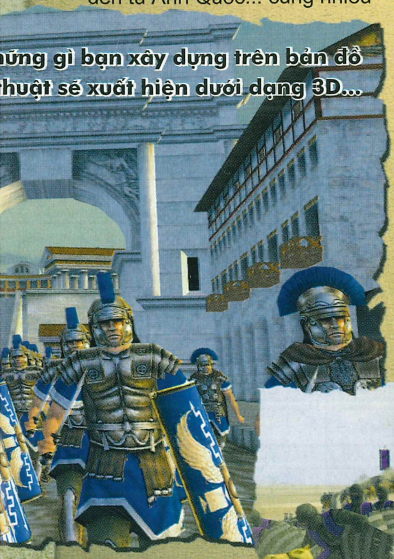
Mỗi lần chơi một phiên bản Total War là một lần người chơi nhận thấy sự đổi mới và hoàn thiện trong cách chơi. Tuy thế, những thay đổi này vẫn chưa làm nhà phát triển hài lòng. Họ muốn những trận chiến trong game dữ dội và hoành tráng hơn, mô hình cảnh vật, đơn vị quân chi tiết hơn cũng như cách chơi phải ngày càng đa dạng hơn (nhưng vẫn giữ nguyên nét đơn giản gần gũi với người chơi). RTW ra đời dựa theo ý tưởng trên, vẫn giữ nguyên cách chơi như những game tiền nhiệm là dàn trận theo lượt (Turn Base Strategy). Trò chơi gồm hai phần: bản đồ chiến thuật (theo lượt) và điều binh khiển tướng (thời gian thực). Với bản đồ chiến thuật, người chơi sẽ hoạch định các kế hoạch kinh tế cho lãnh thổ của mình (khai thác mỏ, đánh thuế...), xây dựng quân đội, công trình,



Tên Game: Rome: Total War
Thể loại: Chiến thuật
Sản xuất: Creative Assembly
Phát hành: Activision
Ngày phát hành: Quý 3.2004
ESRB: Đang đợi đánh giá

nghiên cứu nâng cấp. Ngoài ra bạn còn có thể đặt "bẫy", sắp xếp quân phục kích, đưa ra các tính toán phòng thủ... dựa trên bản đồ chiến thuật này (đây là những tính năng mới của RTW). Tất nhiên những gì diễn ra trên phần bản đồ này đều theo lượt và bạn phải tính toán kỹ các nước đi vì bạn sẽ không "hồi" lại được (trừ phi nạp lại trò chơi!).

Bên cạnh phần kinh tế hấp dẫn đầy thử thách, trò chơi còn hứa hẹn nhiều phe phái cho bạn lựa chọn. Theo thông tin ban đầu từ phía nhà phát triển, game sẽ có khoảng 20 dân tộc bao gồm ba gia đình La Mã quyền lực nhất: Julian, Brutii, Scipio; dân Macedonia, Ai Cập, Carthage, Hi Lạp, dân Xen-tơ đến từ Anh Quốc... cùng nhiều



ững gì bạn xây dựng trên bản đồ huật sẽ xuất hiện dưới dạng 3D...

dân tộc khác hiện chưa được tiết lộ nhiều. Mỗi dân tộc sẽ có những nét đặc trưng riêng về kinh tế, công trình, văn hóa... để khuyến khích người chơi tìm tòi, khám phá trò chơi nhiều hơn. Một số phe chỉ xuất hiện khi bạn hoàn tất trò chơi và lúc này những thử thách mới lại mở ra chờ đón bạn khai phá.

Hòa bình mãi rồi cũng có lúc xảy ra xung đột và thế là chiến tranh nổ ra. Đó là điều không thể tránh khỏi. Vào thời kỳ này, người La Mã không chỉ "đau đầu" với những cuộc nổi loạn trong nước mà họ còn lo ngại trước sự lăm le gây hấn của những dân tộc khác (mà ngay chính bản thân họ cũng chẳng tốt lành gì khi đem quân xâm chiếm khắp nơi). Creative Assembly không bỏ lỡ cơ hội tái hiện lại những cuộc chiến này. Chúng ta sẽ được tận mắt chứng kiến và tham dự vào những trận đánh lớn với hàng ngàn quân lăn xả vào nhau. Những quân đoàn kị binh bọc giáp "xuyên thủng" hàng quân trùng điệp của đối phương; những bức tường thành sừng sững vững chắc bị đổ vỡ tan tành dưới làn "mưa tên, lửa đạn" từ những cỗ máy công thành khổng lồ, từ những "bức tường" xạ thủ tầng tầng lớp lớp..., tất cả sự hoành tráng, khốc liệt và bi thảm của chiến tranh đều được RTW tái hiện một cách sống động và chi tiết. Thay vì những đơn vị quân được vẽ "lí nhí" như những phiên bản trước, giờ đây chúng được dựng hình 3D chi tiết và sắc nét, bạn có thể phóng to thu nhỏ để nhìn cận cảnh từng vết xước, từng miếng "vảy cá" trên bộ giáp của quân lính. Không chỉ vậy, các thành quách giờ đây không chỉ là bốn bức tường trống rỗng bên trong, những gì bạn xây dựng trên bản đồ chiến thuật (3 chiều) sẽ xuất hiện với những chi tiết sắc sảo. Và khi bạn tác động như phá hủy, đốt cháy..., chúng sẽ biến mất không chỉ trước mắt bạn mà còn trên bản đồ chiến thuật. Ví dụ như trên bản đồ chiến thuật, bạn xây dựng ngôi nhà ba tầng thì trên chiến trường, ngôi nhà ba tầng này sẽ xuất hiện với đầy đủ chi tiết. Khi bạn phá căn nhà này thì hình dạng của nó trên bản đồ chiến thuật cũng thay đổi theo. Khung cảnh cũng được áp dụng tương tự, trên bản đồ chiến thuật bạn thấy núi, sông, rừng cây, những kỳ quan thế giới..., chúng sẽ được tái hiện lại đúng vị trí dưới dạng 3D. Nghe nói rằng phần bản đồ không chỉ bao quát khu vực châu Âu mà còn có vùng Trung Đông và Bắc Phi. Như vậy, người chơi sẽ tha hồ thưởng thức cảnh vật khắp nơi và "dụng độ" với rất nhiều trận đánh (vì thời này quân La Mã đi đến đâu là ở đó có chiến tranh).

Một trận đánh diễn ra ở Ai Cập

Một trận đánh sáp lá cà hoành tráng với hàng vạn quân của hai bên

NGOẠI GIAO - CUỘC CHIẾN KHÔNG TIẾNG SÚNG

Kinh tế, quân sự và ngoại giao là ba nhân tố không thể tách rời trong thời đại vua chúa ngày xưa (mà thời nay cũng vậy). Creative Assembly đã nâng phần ngoại giao trong RTW lên một mức cao hơn. Ngoài những kiểu ngoại giao mà bạn đã gặp trong những phiên bản trước như gả con bang giao, cử sứ thần liên kết đồng minh..., người chơi giờ đây có khả năng yêu cầu cống nạp, mua bán thông tin, bán thành phố, đất đai để lấy tiền hoặc đổi lấy sự đồng ý hòa hoãn không tấn công từ phía quân thù... Nói tóm lại, những chiêu thức được con người sử dụng từ thời xa xưa đều được tái hiện lại trong game và bạn tha hồ mà "xoay sở"!

ĐỔI MỚI PHẦN CHƠI MẠNG

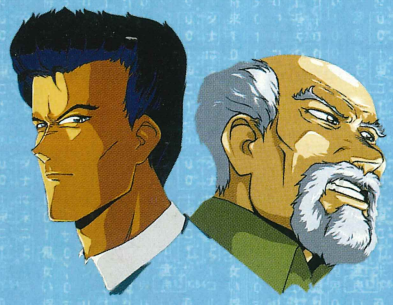
Nhớ lại những phiên bản Total War trước đây, tuy phần chơi đơn rất hấp dẫn nhưng mục chơi mạng lại quá sơ sài, chỉ đơn giản là người chơi chọn cho mình phe, loại lính thích hợp rồi xung trận với đối phương (người hoặc máy). Có rất nhiều lời yêu cầu được gửi về Creative Assembly đề nghị nên đưa phần chơi đơn (chiến dịch - campaign) vào mục chơi mạng, và nay lời thỉnh cầu đó đã được đáp ứng. Bạn có thể chơi phần chiến dịch này với bạn bè qua mạng LAN hoặc với những người xa lạ trên Internet. Lúc này cuộc "thư hùng" không chỉ đơn thuần là những màn phô diễn quân đội nữa mà là những pha "đối đầu căn não" trên bản đồ chiến thuật rất thú vị. Bạn có thể liên kết đồng minh tấn công đối phương, hợp tác giao thương, viện trợ (kinh tế, quân sự) hoặc đơn thuần thực hiện "mưu đồ bá vương" cho riêng bản thân.

LỜI KẾT

Chỉ điểm sơ qua những tính năng chủ yếu của RTW có thể thấy game đang làm một cuộc "cách mạng" thật sự, hứa hẹn trở thành một trong những game dàn trận hay nhất trong năm 2004 này. Thực hư ra sao, có lẽ phải chờ bản game chính thức xuất hiện, lúc đó chúng ta sẽ có nhiều thứ để bình luận và tranh cãi.

NGUYỄN AN
nguyen.an@but-tre.com

Tên Game: ONI	**Ngày phát hành:** 28/01/2001	**Sản xuất:** Bungie Software	**Cấu hình:** PIII 500MHz, 128 MB RAM, VGA 16MB hỗ trợ OpenGL, HDD 800MB, Windows 98 SE/ XP
Thể loại: Hành động	**ESRB:** Teen	**Phát hành:** Gathering	



ONI

TÌM VỀ QUÁ KHỨ

Nhắc đến Halo nhiều người đã nghĩ ngay đến Bungie Software, thế nhưng có mấy ai trong chúng ta biết được trước đây hãng còn "nổi đình nổi đám" hơn với loạt game Myth truyền kỳ và những game đỉnh cao khác. Điển hình trong số đó là Oni - game hành động góc nhìn người thứ ba (phối hợp với hãng phát hành Gathering) được giới chơi game cũng như những tay bình luận game đánh giá khá cao. Nếu là fan của thể loại hành động thì tôi tin rằng bạn không thể bỏ qua Oni. Nào, hãy cùng tôi đi sâu vào tìm hiểu thế giới của Oni...

Tìm lại chính mình

Câu truyện của Oni bắt đầu vào năm 2032, lúc này trên thế giới tồn tại hai thế lực một trắng một đen đối đầu nhau: chính phủ Liên Hiệp Thế Giới và Syndicate - một tập đoàn tội phạm do Muro cầm đầu. Nhân vật chính của chúng ta, Konoko - một cô gái giỏi võ, đầy tài năng nhưng không có chút ký ức nào về quá khứ, là nhân viên đặc biệt quan trọng của lực lượng cảnh sát TCTF. Konoko nhận nhiệm vụ điều tra tập đoàn tội ác của Muro và mọi chuyện bắt đầu từ đây. Trong quá trình điều tra, Konoko dần tìm ra sự thật về cuộc đời mình: Muro, kẻ cầm đầu của phe đối địch, lại chính là anh ruột của cô; Griffin - người đứng đầu của TCTF - thật sự là một lão già hai mặt... Và thế là, từ một nhân viên đặc biệt của TCTF, Konoko trở thành mục tiêu tìm diệt của cả hai phe đen - trắng. Quyết tâm tìm lời đáp cho câu hỏi " Tôi là ai?", Konoko đã một thân một mình san bằng tập đoàn tội phạm của Muro, chống lại cả lực lượng cảnh sát TCTF và tìm lại ký ức của mình.

Võ thuật - Điểm "nhấn" của trò chơi

Không như các game hành động cùng loại thường chỉ chú trọng vào vũ khí, Oni chủ yếu hướng người chơi vào thế giới võ thuật với những thế đánh rất đẹp mắt. Xuyên suốt 14 màn lớn nối tiếp nhau, người chơi vừa phiêu lưu cùng Konoko tìm hiểu quá khứ, vừa tha hồ tung hoành quyền cước.

Dân vô tội cần sự giúp đỡ của bạn

Tập ẩn náo là cần thiết

Khởi đầu trò chơi, bạn sẽ phải trải qua một khoá huấn luyện võ thuật "cấp tốc". Thực ra, cuộc huấn luyện này chỉ nhằm giúp bạn làm quen với việc điều khiển, vì nếu không nắm vững các chiêu thức bạn sẽ rất khó vượt qua các trận đánh nhất là ở mỗi màn, mỗi cảnh, bạn sẽ phải chiến đấu với không dưới 10 đối thủ. Không chỉ có giỏi võ, mà bạn cần phải mưu mẹo và hết sức cẩn thận trong những cuộc đấu nhất là khi đương đầu với những cận vệ của Muro (hay còn gọi là "trùm" đấy!). Tuy những tên này không khó tiêu diệt cho lắm, nhưng chúng cũng là những cao thủ đấy bạn ạ! Sự cẩn thận và lựa chọn phương pháp chiến đấu thích hợp với từng đối thủ là điều rất cần thiết khi chơi Oni và để tìm ra những phương pháp đó, có lẽ bạn sẽ phải "chết đi sống lại" không ít lần!

Oni có tất cả 18 thế võ mà bạn sẽ được học và sử dụng. Mỗi thế võ sẽ thích hợp với từng hoàn cảnh khác nhau, "bí kíp võ công" sẽ được gửi đến bạn và lưu giữ trong sổ tay điện tử. Tuy nhiên, theo tôi, không nhất thiết phải nhớ hết tất cả các chiêu thức ấy mà chỉ cần "tinh thông" một số tuyệt chiêu mà bạn cảm thấy thoải mái và dễ dàng sử dụng nhất. Hãy sử dụng chúng một cách có hiệu quả nhất để gạt qua một bên những tên cản trở đường đi! Một lần nữa tôi xin nhắc nhở hãy chỉ trả đòn với những kẻ tấn công hoặc có thể gây nguy hiểm cho bạn mà thôi, còn những người dân vô tội, cho dù họ có nói điều gì làm bạn không hài lòng đi nữa thì cũng bỏ qua đi bạn nhé! Bạn sẽ được thưởng thức những màn trình diễn võ thuật tuyệt đẹp do chính nhân vật Konoko mà bạn hóa thân biểu diễn và tôi tin chắc rằng bạn sẽ khó mà quên được! Sự điêu luyện của bạn sẽ được nâng cấp dần khi bạn hạ gục ngày càng nhiều đối thủ. Bạn nên nhớ dù võ công có giỏi đến đâu thì cũng chớ dại mà đối đầu tay đôi với súng đấy nhé! Hai chữ cẩn thận phải

luôn ở trước mắt bạn. Một thân thể khỏe mạnh với những chiêu thức tuyệt vời phải luôn đi đôi với một cái đầu thông minh!

"Máu quí hơn vàng"

Võ công cao, mưu lược đầy mình nhưng bạn cũng cần chú ý đến sức khỏe. Bungie Software đã thiết kế rất độc đáo để người chơi nhận biết tình trạng sức khỏe bản thân cũng như của đối phương. Dưới góc phải của màn hình có một hình tròn biểu hiện tình trạng sức khỏe của Konoko mà bạn đang hóa thân. Hình tròn này gồm 3 phần: phần thứ nhất là đường màu xanh lá cây nằm giữa vòng tròn. Đây chính là "bình máu" của bạn. Mỗi lần chạm trán với kẻ thù nếu không may bạn bị trúng đòn, đường này sẽ ngắn dần và chuyển dần từ xanh lá sang vàng rồi đỏ. Màu đỏ báo hiệu bình máu của bạn đã ở mức báo động và việc bạn cần làm là đừng để bị dính đòn hay "ăn" thêm bất kỳ viên đạn nào nữa đồng thời phải tìm bình máu dự trữ để khôi phục sức khỏe. Điểm "nhấn" của nhà thiết kế game ở phần này là mỗi lần bạn lãnh một cú đấm hay ăn phải một viên đạn của đối phương, xung quanh nhân vật sẽ có những tia màu phát ra. Các tia này cũng sẽ có màu xanh, vàng hay đỏ tùy vào bình máu của bạn (hoặc đối thủ) còn nhiều hay ít. Chính điểm nhấn này đã làm giảm đi phần nào tính bạo lực của game nhưng không làm mất đi nét đặc sắc của game hành động.

Phần thứ hai trong hình tròn này là một số những ô vuông nhỏ nằm "ôm" theo phía dưới bên trái của vòng tròn. Đây chính là những ô chứa máu "dự trữ" của bạn đấy! Những bình máu được cung cấp thêm trong game sẽ nằm rải rác khắp nơi - có thể là trong góc khuất nào đó của căn phòng, cũng có thể nằm trên nóc tủ, hay do một nhà khoa học, anh công nhân... cho bạn và thậm chí có trong người của một tên lính mà chỉ khi bạn hạ hắn thì mới lấy được. Một số lưu ý nhỏ trong khoản này là bình máu của bạn tối thiểu phải ở mức 2/3 để đảm bảo sự an toàn và khi bơm đầy bình máu chính đến mức tối đa, bạn sẽ thấy một điều thú vị: bình máu căng đầy, sức khỏe ở mức đỉnh điểm, xung quanh Konoko sẽ rực sáng lên vầng hào quang màu xanh tím. Đây là lúc bạn có được những cú đánh trời giáng đấy! Đáng buồn là sức mạnh tuyệt đỉnh này không tồn tại lâu, nó sẽ "rơi rụng" dần theo từng bước chân của bạn.

Phần thứ ba trong hình tròn này và cũng là phần cuối cùng tôi muốn lưu ý với các bạn về việc theo dõi tình hình sức khỏe của Oni chính là một đoạn màu hồng nằm ngay góc dưới bên phải của vòng tròn. Đoạn màu hồng này chỉ xuất hiện khi bạn nhặt hoặc nhận được một thứ có tên gọi FORCE FIELD. Nói một cách đơn giản đây là một chiếc áo giáp giúp bạn giảm bớt tình trạng mất máu khi chiến đấu. Tuy gọi là áo giáp nhưng bạn sẽ thấy và đồng thời cũng cảm nhận được nó nhẹ vô cùng vì đó chỉ là một lớp ánh sáng màu hồng bao quanh bạn thôi. Nó chỉ có tác dụng đỡ giùm bạn mấy đòn tấn công hay tối đa là 3 viên đạn, nghĩa là nó sẽ mất đi và bạn chỉ còn cách là kiếm một chiếc áo giáp khác. Tóm lại, sức khỏe là một điều rất quan trọng hỗ trợ cho cuộc chiến đấu của bạn. Hãy luôn giữ gìn sức khỏe của mình và xài những bình máu dự trữ cùng áo giáp một cách khôn ngoan và tiết kiệm nhất!

Những món đồ chơi" không thể thiếu

Sẽ thiếu sót lớn khi viết về Oni mà không đề cập đến những loại vũ khí đặc biệt trong game. Vũ khí là cánh tay trái đắc lực của bạn sau các thế võ đã được đề cập ở trên. Các nhà thiết kế của Bungie Software đã đưa vào game tất cả 12 loại súng. Cũng như máu, súng và đạn dược bạn có thể tìm thấy chúng trong một góc phòng hay trên người của một kẻ nào đó mà bạn gặp. Mỗi loại súng có chức năng đặc biệt khác nhau, chẳng hạn như súng làm tê liệt đối phương, súng bắn đạn tầm nhiệt, súng laser,... Trong số các loại vũ khí, có lẽ lợi hại nhất là loại súng SCRAM CANNON: khi khai hỏa, nó không chỉ bắn ra 1 mà tới 10 viên đạn lận, thật dễ sợ! Những vũ khí như vậy rất hữu hiệu khi tập kích các tên lính canh ở trên hay dưới lầu.

Tuy vũ khí rất lợi hại nhưng đồng thời cũng là "con dao hai lưỡi": nó có thể giúp bạn tiêu diệt kẻ thù mau chóng nhưng đôi khi cũng hại bạn! Chẳng hạn, việc di chuyển của người chơi sẽ chậm chạp hơn khi vừa cầm súng vừa chạy trốn kẻ thù vì súng sẽ trở thành gánh nặng khi di chuyển. Chỉ nên sử dụng súng khi bạn đang trú trong một nơi an toàn nào đó hoặc ít ra phải xa tầm nhìn của đối phương. Cũng cần

tránh việc vừa đánh võ vừa cầm súng, vì nó sẽ làm giảm sự nhanh nhẹn cũng như độ ra đòn chính xác của bạn.

Đồ họa và âm thanh

Phần đồ họa 3D và âm thanh của game đã được thiết kế hết sức sống động và gây ấn tượng mạnh. Từ các nhân vật cho đến từng loại vũ khí, từ lời nói cho đến các hiệu ứng cháy nổ đều lột tả được những đặc trưng riêng của từng người, từng loại. Các nhân vật và hoạt cảnh trong game được vẽ theo phong cách thường thấy trong các truyện tranh và phim hoạt hình Nhật Bản. Chúng được chăm chút từng ly từng tý một: từ dáng đi đứng, nét mặt đến các thế võ đều thể hiện được tính cách của nhân vật. Konoko có phần được ưu ái hơn, sau mỗi lần chuyển màn bạn sẽ thấy cô "diện" một bộ cánh mới. Ngoài ra, game còn thu hút người chơi bởi những đoạn phim hoạt hình cắt cảnh xuất hiện ở đầu hoặc cuối mỗi màn. Giai đoạn chuyển này vừa giúp bạn thư giãn sau một thời gian căng thẳng vì chiến đấu, lại vừa mở ra một cánh cửa về cuộc đời của Konoko. Nếu để ý kỹ bạn sẽ thấy trong những đoạn phim này có những cảnh Konoko biểu diễn tài lái xe môtô hết sức ngoạn mục, những chiếc xe rất đẹp và rất "ngầu". Tôi đã từng hy vọng ở một màn nào đó sẽ được cưỡi thử những con ngựa sắt đó, nhưng thật đáng tiếc chúng không tồn tại. Biết đâu trong tương lai sẽ có Oni phần 2 và chúng sẽ trở thành hiện thực bạn nhỉ?

Bạn không chỉ bị hấp dẫn bởi những hình ảnh đẹp, mà còn bị thuyết phục bởi phần âm thanh của game. Phần tiếng Anh được lồng vào lời thoại các nhân vật được phát âm khá chuẩn, rõ ràng, giọng điệu thể hiện được tâm trạng, thái độ của nhân vật. Game cũng hỗ trợ phần phụ đề. Hiệu ứng âm thanh là một trong những yếu tố không nhỏ làm nên thành công của game. Bạn sẽ phải lật đật tìm nơi ẩn tránh khi nghe tiếng đạn đang "dí" theo, hay bạn sẽ giật mình vì nghe tiếng kính vỡ, tiếng kêu cứu của người dân vô tội đâu đó và chắc chắn tim bạn sẽ đập mạnh, cảm thấy "chân tay ngọ nguậy" vì điệu nhạc nền mang đầy chất "rock".

Ưu điểm trong nhược điểm

Game gây khó khăn cho người chơi ở việc lưu (save) game. Khi bạn đi đến nơi quy định, game sẽ tự động save giùm bạn. Bạn tuyệt nhiên không biết nơi đâu sẽ là điểm save, chính vì lý do này nên ở trên, tôi đã lưu ý các bạn về việc giữ máu. Nhược điểm này làm cho người chơi khó chịu vì nhiều lúc bạn muốn tắt giữa chừng mà không được.

Đây đồng thời cũng là một ưu điểm của game, bởi game sẽ bắt người chơi theo đến cùng và khi đã qua được một màn mới, một cảnh mới rồi thì không ai lại không tò mò, không hào hứng chơi tiếp. Vì là game được xây dựng dạng 3D, cho nên nó sẽ gây choáng nếu bạn quá tập trung vào game hàng giờ đồng hồ. Game còn "ăn điểm" bởi sự chỉ dẫn tận tình, chi tiết về cách sử dụng vũ khí, các thế võ thông qua cuốn sổ tay điện tử của Konoko.

Lời kết

Oni thật sự để lại dấu ấn sâu sắc cho những người đã từng hóa thân vào vai Konoko. Còn đó những ưu điểm cũng như nhược điểm mà những người đã chơi và bản thân tôi chưa phát hiện ra hết, biết đâu bạn sẽ là người phát hiện! Hỡi thần dân của vương quốc game hành động, hãy hóa thân thành Konoko để bước vào thế giới tương lai 2032 và bắt đầu tìm về quá khứ.

NGỌC LAN
ngoc.lan@but-tre.com

MỘT SỐ ĐIỀU CẦN LƯU Ý

Đối xứng với hình tròn biểu thị sức khỏe, phía dưới góc trái của màn hình cũng có một hình tròn biểu hiện tình hình đạn dược. Hình tròn này gồm 4 phần: đạn hiện có; dự trữ; mũi tên chỉ đường và vòng cung biểu thị đường đi. Chính giữa vòng tròn hiển thị số đạn hiện có trong loại súng đang xài. Tùy vào từng loại súng mà hình dạng và số lượng đạn cũng khác nhau. Nếu để ý thì bạn sẽ thấy có hai loại đạn - màu xanh lá cây và đỏ. Bên trái hình tròn là một số ô vuông nhỏ biểu thị số đạn dự trữ. Không như súng chỉ được giữ một loại, bạn có thể giữ cả hai loại đạn cùng lúc, tất nhiên chỉ có thể xài loại ứng với súng hiện có, còn loại kia thì nằm chờ. Nếu lâm vào tình trạng đạn cần không có, mà đạn có không cần, hãy khoan vứt bỏ súng, biết đâu bạn sẽ tìm được đạn ngay trước mắt. Hãy tạm thời sử dụng võ công và đề phòng những tên lính canh. Trong vòng tròn này có sự hiện diện rất khiêm tốn của một mũi tên nhỏ màu vàng. Mũi tên này chỉ hiện ra mỗi khi cần nhắc bạn lên hay xuống lầu; nó chỉ có hai trạng thái lên và xuống, do đó bạn hãy để ý tìm cầu thang và làm theo chỉ dẫn. Để chắc chắn đang đi đúng đường, bạn cần kết hợp quan sát mũi tên này và đường màu vàng ôm theo vòng ngoài của hình tròn. Nếu bạn đi đúng đường thì nó sẽ dài dần và khép kín khi bạn đến đích; ngược lại, nó sẽ ngắn dần và lúc ẩn lúc hiện khi bạn đi sai đường.

Trên đường đi, có thể bạn sẽ gặp những công nhân, nhà khoa học hay thậm chí là đồng đội trong TCTF, hãy giúp họ thoát khỏi vòng vây của lính canh, sau đó hãy nói chuyện với họ và chắc chắn bạn sẽ nhận được những thứ có ích - máu, vũ khí, hay là những tập tin... đang cần đến.

Khi đặt chân vào một nơi mới, cho dù căn phòng nhỏ hay tòa nhà lớn, bạn cũng phải đi hết tất cả ngóc ngách của nơi ấy. Lý do rất đơn giản, một là bạn phải tìm cho ra những chiếc máy mở cửa, thiết bị tắt các tia laser nguy hiểm; hai là bạn cũng phải tìm những chiếc máy chứa thông tin mà bạn cần lấy; cuối cùng là trong lúc đi như thế, bạn sẽ thu nhặt được những thứ tối cần thiết như máu, đạn,... Nếu bỏ qua một góc nào đó, có thể bạn sẽ lỡ mất một chiếc máy thông tin hay quên mở cánh cửa nào đấy. Mỗi chiếc máy sẽ cung cấp cho bạn những tập tin cần thiết, đưa ra những chỉ dẫn hỗ trợ nhiệm vụ. Trên đường đi bạn sẽ thấy ở mỗi cánh cửa chính có một đèn báo hiệu: nếu cửa đã được mở, đèn màu xanh; nếu chưa được mở, đèn màu đỏ. Số đèn này ứng với số máy mở cửa phải tìm ra. Bạn hãy nhớ lấy một điều là dù làm gì đi nữa thì cũng phải đặt hai chữ "cẩn thận" lên hàng đầu.

Chọn card đồ họa - không phải dễ!

Lựa chọn phần cứng hợp túi tiền đồng thời xài phải "đã" là một việc khá phức tạp. Bạn Trần Tư Thành có những kinh nghiệm, nhận xét khá thú vị và rất đáng tham khảo.

Sau khi đọc xong bài giới thiệu game HomeWorld 2 trên tạp chí Thế Giới Game, bạn thực sự bị "hút hồn" bởi những hình ảnh của trò chơi được đăng trong bài báo và quyết định mua về. Nhưng bạn không tin vào mắt mình khi nhìn thấy những chiếc phi thuyền quá sức xấu xí và không khác đồ chơi bằng ...nhựa là mấy. Nguyên nhân chỉ có một: card đồ họa quá yếu!

Card tăng tốc đồ họa ba chiều (3D graphics accelerator card) hay "card ba chiều" là một thành phần không thể thiếu trong máy tính hiện nay. Nhiệm vụ chủ yếu của card là tăng tốc độ xử lý cho các ứng dụng 3D, trong đó tất nhiên có game.

Thị trường hiện rất phong phú với đủ mọi chủng loại card đồ họa, tính sơ sơ cũng đã có trên 40 loại. Bạn chỉ cần đọc hết tên từng ấy loại cũng đã hoa mắt, chóng mặt chứ chưa nói đến chuyện nhớ rõ tính năng. Thực sự trên báo giá chỉ có tên sản phẩm do nhà sản xuất đặt.

Để phân biệt, bạn cần quan tâm đến GPU (graphic processing unit). Tuy dùng cùng một GPU nhưng mỗi nhà sản xuất lại thêm một số tính năng mới và đặt tên riêng. Tính riêng GPU Ti 4200 đã có hơn chục tên gọi và tên gọi cũng toát lên những thay đổi về hình thức hay tính năng của sản phẩm; như card của Albatron sản xuất có đuôi là Ti4200P (4X-128MB), Ti4280TDP (8X-128MB), Ti4200 (4X-64MB), Ti4280E (8X-64MB)... Nếu bạn không có điều kiện thử nghiệm trên nhiều máy tính hoặc do không quan tâm lắm đến phần cứng thì việc lựa chọn giữa cả một rừng card đồ họa quả là công việc hết sức khó khăn, nhất là với những người kinh tế không dư dả lắm.

Bạn muốn được thưởng thức những card đồ họa mới nhất, tốt nhất thì chỉ cần chi nhiều tiền là sẽ có. Nhưng một bộ máy chơi game tốt không chỉ cần có một card đồ họa đắt tiền mà cần rất nhiều thứ như bộ nhớ RAM, bộ xử lý (CPU), card âm thanh, loa... Những thứ này không rẻ chút nào mà túi tiền của bạn thì chỉ có giới hạn. Vì thế cần phải đánh giá card đồ họa dựa theo tiêu chuẩn "hiệu năng/giá tiền" (hn/gt).

Thị trường card đồ họa ở nước ta có đủ loại hàng từ cấp thấp đến cấp cao nhất của nhà sản xuất với hai dòng GPU phổ biến là NVIDIA và ATI. Cùng dùng chung một cấu tạo GPU, nhưng các nhà sản xuất thường thay đổi xung, bios, giao tiếp bộ nhớ... để chia làm 4 đến 5 loại có tên gọi khác nhau (liệt kê tăng dần theo hiệu năng): NVIDIA có XT/SE/non-ultra/Ultra và ATI là SE/non-pro/Pro/XT.

Có sự khác nhau khá lớn về sức mạnh giữa các tên gọi khác nhau, dẫn đến giá cả cũng chênh lệch nhau rất nhiều, có khi gần cả 100 USD. Một card Radeon 9600Pro mạnh hơn khá nhiều so với một card Radeon9600(non-pro). Các card có đuôi XT ứng với NVIDIA hay SE với ATI thường có chất lượng khá tệ (tất nhiên là so với mức giá) và đều có giao tiếp bộ nhớ 64 bit. Điều này làm giảm đi khoảng 30% tốc độ so với giao tiếp 128 bit (trừ hai dòng card FX 5900XT và Radeon 9800SE). Nếu

DIRECTX VÀ GAME

Bất cứ game nào cũng đều được xây dựng trên một chuẩn API xác định như Microsoft DirectX, GLIDE, hay OpenGL. Hiện nay chuẩn GLIDE không còn tồn tại kể từ khi 3DFX phá sản vì thế chỉ còn DirectX chiếm vị trí độc tôn trong các chuẩn API; OpenGL chỉ xuất hiện trong các phần mềm chuyên dụng hoặc một số game như Hafe-Life. Phiên bản mới nhất của DirectX là phiên bản 9.0b. DirectX càng cao thì nhà lập trình game càng dễ tạo nhiều hiệu ứng phức tạp hơn và làm cho hình ảnh của trò chơi đẹp hơn. Tuy nhiên đây chỉ là chuyện một phía, vì để thưởng thức được những hiệu ứng tuyệt vời của game thì card đồ họa của bạn phải hỗ trợ DirectX. Sự khác biệt hình ảnh giữa hai card hỗ trợ DirectX khác nhau là rất lớn và nếu nhìn cùng một trò chơi trên 2 card khác nhau thì có thể bạn sẽ tưởng là 2 trò đấy.

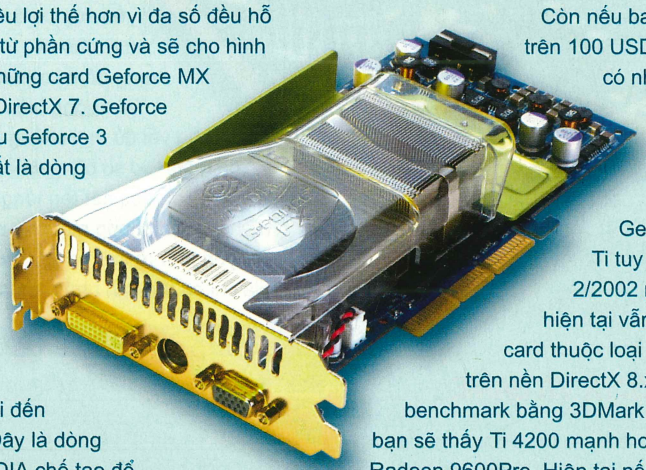
	ATI	Nvidia
DirectX 7	Radeon 7000 Radeon 7200 Radeon 7500	Geforce 2 MX/MX 200/MX 400/GTS/Ti Geforce 4 MX (400 /420 /440 /460 / 4000)
DirectX 8.x	Radeon 8500 Radeon 9000 Radeon 9100 Radeon 9200	Geforce 3 Ti (200/500) Geforce 4 Ti (4200/ 4400 /4600 /4800)
DirectX 9.0	Radeon 9500 Radeon 9550 Radeon 9600 Radeon 9700 Radeon 9800	Geforce FX 5200 Geforce FX 5500 Geforce FX 5600 Geforce FX 5700 Geforce FX 5800 Geforce FX 5900

có điều kiện thì bạn nên mua card có đuôi là non-Ultra/Ultra của NVIDIA, Pro/XT của ATI vì loại này có chất lượng vượt trội so với số còn lại. Chú ý là đuôi non-Ultra hay non-Pro thường được lược bỏ trong tên sản phẩm; ví dụ, Radeon 9500non-pro được viết là Radeon 9500. Hiện tại đã có card của NVIDIA dùng giao tiếp PCI-Express nhưng bạn không cần quan tâm đến chuẩn này vội, phổ biến nhất bây giờ vẫn là chuẩn AGP 4X, sự khác biệt giữa 4X và 8X không lớn và chỉ khi chạy các game tương đối nặng bạn mới cảm nhận được. 8X chỉ có tác dụng rõ rệt khi bạn dùng card mạnh như Geforce4 Ti, FX 5600/5700/5900 hay các card cao cấp của ATI; còn với những card Radeon 9200, FX 5200, Geforce 4 MX thì 8X chỉ là "mốt thời thượng" chứ hiệu quả không thay đổi mấy. Vì thế card AGP 4X cũng đã vừa đủ với những người bình dân.

Đa số các bạn gamer không giàu có lắm, vì thế mức chi dưới 100 USD cho card đồ họa là rất hợp lý. Ở mức giá này thì card của ATI có nhiều lợi thế hơn vì đa số đều hỗ trợ DirectX 8.x từ phần cứng và sẽ cho hình ảnh đẹp hơn những card Geforce MX vốn chỉ hỗ trợ DirectX 7. Geforce 4 MX ra đời sau Geforce 3 nhưng thực chất là dòng card được nâng cấp từ Geforce 2 MX lên nên có hiệu năng không bằng dòng Geforce 3 chứ đừng nói đến Geforce 4 Ti. Đây là dòng card được NVIDIA chế tạo để "đánh" vào thị trường cấp thấp nên có sức mạnh tương đối và hiệu năng vừa phải để giảm giá thành (giá chỉ từ 35 USD đến 60 USD). Thực tế dòng này đã rất thành công và được rất nhiều người dùng; tuy nhiên do bị cắt xén nhiều hiệu năng quá nên trở nên quá yếu trước các game nền DirectX 9 như POP:TSOT, Silent Hill 3, Deux: invisible war... Một game được dựng trên nền DirectX 9 cũng có thể chạy được trên card hỗ trợ DirectX 7 nhưng hình ảnh sẽ rất xấu và bị cắt đi một số hiệu ứng mà card không chạy nổi. Việc mua một card hỗ trợ DirectX 7 vào thời điểm này là không còn hợp lý nữa. Geforce3 có chất lượng khá tốt nhưng lại hiếm hàng, hiện tại bạn có thể mua được card Geforce3 Ti 200 128MB với giá khoảng 60 USD. Một GPU mới là Geforce4 MX 4000 đã xuất hiện trên thị trường; bản nâng cấp của MX.

Còn với ATI, bạn có những gì? Hiện tại bạn chỉ có thể mua được Radeon 9000 và 9200 vì 8500 và 9100 đã ngừng sản xuất. Một card Radeon 9000 cho chất lượng khá tốt so với giá của nó tầm 50 USD. Radeon 9200 đang được bán khá rộng rãi với giá từ 60 USD -100 USD. Khi mua, bạn phải kiểm tra thật kỹ xem có phải là 9200SE hay không; vì 9200SE dùng loại RAM 64 bit nên tốc độ chậm. Với số tiền dưới 100 USD, bạn cũng có thể chọn lựa được một card hỗ trợ DirectX 9 đấy, đó là Geforce FX 5200. Tuy nhiên hầu hết card FX5200 đều dùng RAM 64 bit (trừ FX 5200 Ultra là 128 bit nhưng có giá trên 100 USD) nên tốc độ khá chậm. Xem ra việc giảm tính năng của NVIDIA không mang lại kết quả như mong muốn và thực sự gây thất vọng cho người hâm mộ NVIDIA.

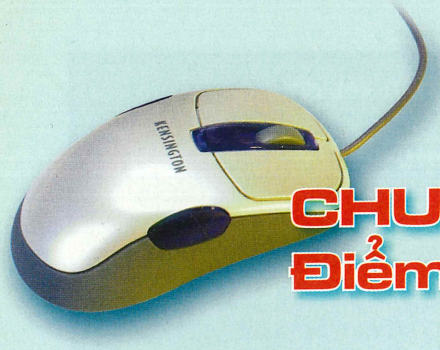
Hiện nay, NVIDIA đã sản xuất GPU FX 5500 để thế chân FX 5200 ở thị trường cấp thấp; ATI cũng sắp tung ra Radeon 9550 để cạnh tranh nhưng 2 card này vẫn chưa xuất hiện. Sự lựa chọn tốt nhất nếu bạn có khoảng 90 USD là Ti 4200 64MB có chất lượng vượt trội so với các card trên.



Còn nếu bạn có trên 100 USD thì sẽ có nhiều lựa chọn hơn. Geforce4 Ti tuy ra đời từ 2/2002 nhưng hiện tại vẫn là card thuộc loại "thứ dữ" trên nền DirectX 8.x, khi benchmark bằng 3DMark 2001 bạn sẽ thấy Ti 4200 mạnh hơn cả Radeon 9600Pro. Hiện tại nếu bạn có dưới 150 USD thì nên mua Geforce4 Ti 4200 hơn là mua Radeon 9600 (non-pro) giá 120 USD hay FX 5600(non-Ultra)/XT giá 140 USD vì các card trên tuy cho hình ảnh đẹp hơn nhưng sức mạnh thì không thể bằng Ti 4200. Còn nếu có 150 USD -200 USD thì sự lựa chọn lý tưởng nhất chỉ là Radeon 9600Pro (mặc dù có chút kém cạnh với Ti ở trên nền DirectX 8.x nhưng Radeon lại hỗ trợ đầy đủ DirectX 9.0, điều này giúp bạn có thể thưởng thức đồ họa tuyệt vời). Còn có trên 200 USD, bạn có thể chọn FX 5700Ultra, Radeon 9600XT, FX 5900XT và FX 5900.

Mặc dù hiện tại vẫn còn rất nhiều card Geforce4 Ti được bán với giá trên 180 USD nhưng với mức giá này thì bạn nên chọn một card hỗ trợ DirectX 9 để có thể thử các tính năng tốt hơn.

TRẦN TU THÀNH
IWILLFINEYOU@YAHOO.COM
Tham khảo: box " Đồ hoạ máy tính", diễn đàn www.vozforums.com



CHUỘT QUANG HỌC
Điểm tựa lý tưởng của các tay game

Bạn thử tưởng tượng xem, vào một ngày "đẹp trời" nào đó, chuột máy tính của bạn bỗng nhiên nộp đơn "xin nghỉ việc". Bạn phải làm thế nào đây? Trong khi đối với công việc thường nhật, bạn xem nó là "vật bất ly thân"! Vậy còn chờ gì nữa, giải pháp cấp bách lúc này: bạn nên tuyển ngay một "anh chuột" mới có năng lực. Và chuột quang học là chọn lựa rất hấp dẫn bạn nên nhắm đến ở thời điểm hiện nay.

Hãy cùng chúng tôi "ngó" qua một số mẫu chuột quang đến từ hai nhà sản xuất Creative và Kensington, mà theo chúng tôi, nó phù hợp với một số tiêu chí mua sắm phổ biến hiện nay: giá thành, mẫu mã và chất lượng. Nhưng trước tiên, chúng ta nên bắt đầu bằng vài dòng về lịch sử "họ nhà chuột".

CHUỘT MÁY TÍNH THAY DÒNG LỆNH

Thực chất, chuột máy tính chỉ là một tên gọi tắt thay cho cụm "thiết bị chỉ thị vị trí X,Y cho hệ thống hiển thị" (X-Y Position Indicator For A Display System) ghi trên tấm bằng phát minh của Douglas C. Engelbart vào ngày 17 tháng 11 năm 1970. Ban đầu, máy tính giao tiếp với người dùng qua một màn hình hiển thị... vô số chữ là chữ. Thậm chí, nó còn được so sánh như một máy đánh chữ điện tử. Vậy mà, sau khi Apple rồi tiếp đến là Microsoft đưa ra cái gọi là giao diện người dùng đồ họa GUI (Graphic User Interface), máy tính trở nên thân thiện và gần gũi với con người hơn bao giờ hết. Và cũng chính từ lúc ấy, tấm bằng phát minh mang ký số #US3541541 của Douglas Engelbart đã làm nên cuộc cách mạng trong ngành công nghiệp máy tính. Chuột trở thành thiết bị không thể thiếu bên cạnh bàn phím.

Công nghệ chuột quang học ra đời là một sự cách tân, phù hợp với xu hướng phát triển tự nhiên; khắc phục các nhược điểm của "kẻ đi trước". Chuột quang giờ đây có trọng lượng nhẹ hơn, hoạt động bền bỉ hơn do không dùng các chi tiết cơ học. Bạn không phải tốn thời gian, công sức lau chùi như thường gặp ở loại chuột dùng bi lăn. Hơn nữa, độ chính xác khi hoạt động được nâng lên rõ rệt nhờ bộ xử lý hình ảnh – "quả tim" của chuột quang ngày nay. Trước đây, chuột quang phát hiện sự dịch chuyển do sự kết hợp hoạt động của bộ cảm biến quang học và điốt phát quang. Tuy nhiên, chúng chỉ hoạt động trên một miếng lót chuột đặc biệt với bề mặt bằng kim loại, có in hệ thống các đường kẻ đen nhằm tạo sự phản chiếu lên bộ cảm biến quang học. Để khắc phục khuyết điểm đó, người ta dùng đến chip xử lý chuyên dụng. Cải tiến này cho phép chuột quang ngày nay nhận biết sự di chuyển trên nhiều bề mặt và lần lượt chuyển chúng thành những dịch chuyển của con trỏ bạn thấy trên màn hình.

CREATIVE OPTICAL LITE

Với số tiền đầu tư khá hợp lý, tôi dám chắc bạn sẽ không phàn nàn gì về chất lượng của Creative Optical Lite (OL). Sản phẩm đóng gói khá đơn giản gồm 1 chuột Creative Optical Lite cùng tờ hướng dẫn sử dụng. Có điều bạn sẽ thắc mắc khi không tìm thấy đầu chuyển USB sang PS/2 như đa số các sản phẩm khác. Có lẽ nhà sản xuất muốn OL nói "không" với các hệ thống máy tính cũ không hỗ trợ cổng USB chăng? Nhìn chung, sản phẩm trông khá đơn giản và rất nhẹ. Creative đưa ra hai lựa chọn về mẫu mã. Tuy nhiên sự khác nhau chính là màu sắc phát ra bên dưới nút cuộn: màu đỏ và màu xanh. Nhược điểm duy nhất của OL là chuột chỉ hỗ trợ độ phân giải tối đa 400 dpi, thấp nhất trong các sản phẩm kỳ này.

CREATIVE OPTICAL 3000

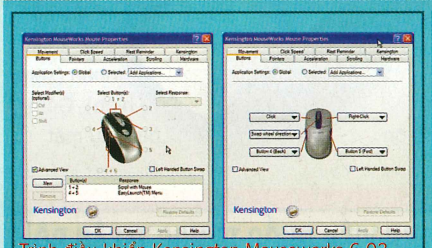
Chúng tôi rất ngạc nhiên khi biết rằng để sở hữu Optical 3000 (O3) – chuột quang có độ phân giải 800 dpi của Creative, bạn chỉ tốn một khoảng tiền khá khiêm tốn là 13 USD (khoảng 200.000đ). Lại càng ngạc nhiên hơn với vẻ ngoài khá "lịch" của màu vỏ (gồm 2 tông màu bạc và đen) nổi bật trên bàn làm việc cùng một đèn phát sáng màu xanh, nhỏ hình ê lip. Sản phẩm được đóng gói đúng theo phong cách hào nhoáng của Creative gồm chuột, CD trình điều khiển, tờ hướng dẫn sử dụng cùng một

đầu chuyển USB sang PS/2. O3 có tất cả 3 nút, kể cả nút cuộn ở giữa có thể lập trình bằng trình điều khiển đi kèm.

KENSINGTON MOUSE IN A BOX OPTICAL ELITE

Rõ ràng là khi cầm hộp sản phẩm trong tay, ai cũng phải công nhận rằng, nó đến từ một hãng sản xuất có tên tuổi. Và Kensington Mouse in a Box Optical Elite (OE) là tên gọi đầy đủ của sản phẩm có kí hiệu 72121 này. Đi kèm với sản phẩm là sách hướng dẫn,

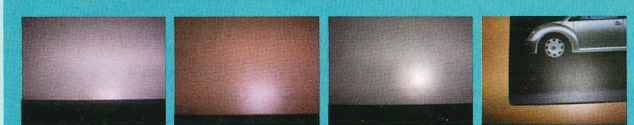
Trình điều khiển



Trình điều khiển Kensington Mouseworks 6.03

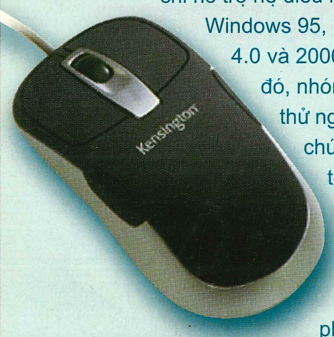
Trình điều khiển Creative

Bề mặt thử nghiệm



(*): Độ chính xác khi hoạt động giảm dần từ trái qua phải

CD trình điều khiển thiết bị, đầu chuyển USB sang PS/2. Ở đây, chúng tôi xin lưu ý với các bạn là phiên bản trình điều khiển thiết bị đi kèm của OE là phiên bản Mouseworks 5.6A, chỉ hỗ trợ hệ điều hành Windows 95, NT 4.0 và 2000. Do đó, nhóm thử nghiệm chúng tôi buộc phải cập nhật phiên bản trình điều khiển mới từ website của hãng. Chỉ khi đó thì mọi chuyện mới trở nên tốt đẹp với hệ điều hành Windows XP (SP1). OE được trang bị cả thảy 5 nút kể cả 1 nút cuộn bằng cao su ở giữa cùng hai nút ở hai bên cho phép tuỳ biến cao với trình đi khiển chuột Kensington Mouseworks.



KENSINGTON PILOTMOUSE OPTICAL PRO

Là nhân vật "điểm đạm" nhất trong tất cả các sản phẩm, Kensington Pilotmouse Optical Pro (OP) khoác "bộ cánh" hết sức độc đáo khi tham gia cuộc trình diễn kỳ này. Với thiết kế dạng công thái học dành riêng cho người thuận tay phải, cùng phần vỏ cấu tạo từ cao su, OP chinh phục chúng tôi ở phần đánh giá mẫu mã bằng phong cách độc đáo của mình. Chưa hết, khi thử nghiệm về độ ổn sử dụng, OP khẳng định mình là người "trầm lặng" nhất với hai nút chuột phải, trái và nút cuộn giữa được chế tạo đặc biệt, mang đến cho người dùng cảm giác nhấn, cuộn rất êm ái. Tuy nhiên với kích cỡ to và hơi nặng, bạn phải "xoay sở" hơi vất vả.

THỬ NGHIỆM

Phần đầu tiên là đánh giá độ phức tạp khi cài đặt sản phẩm. Toàn bộ bốn chuột quang đều được hệ điều hành Windows XP (SP1) nhận và cài đặt trình điều khiển cơ bản một cách tự động khi chúng tôi kết nối chúng với máy tính qua cổng USB. Đúng nghĩa là các sản phẩm "cắm và chạy" (Plug&Play). Tiếp theo, chúng tôi tiến hành cài đặt và dùng thử trình điều khiển thiết bị của riêng hãng sản xuất để thiết lập các thông số đặc trưng của chuột như độ nhạy, tăng tốc, tùy biến nút,... Nhóm thử nghiệm đánh giá cao trình điều khiển Mouseworks của Kensington. Nó cho phép bạn tùy biến nút một cách vô cùng đa dạng. Dân chơi game sẽ nhận ra điều này trước tiên với phần giả lập bàn phím "keyboard emulator". Đó là nơi bạn có thể giả lập một tổ hợp phím bất kỳ, thuận lợi cho việc dùng các tuyệt chiêu của nhân vật trong trò chơi.

Đầy ấn tượng! Phần thứ hai, chúng tôi tiến hành kiểm tra khả năng hoạt động của sản phẩm với nhiều bề mặt khác nhau (xem hình). Gồm ba mẫu mặt bàn thông dụng hiện nay cùng miếng lót chuột "bình dân" được bán rộng rãi tại các cửa hàng linh kiện máy tính tại Việt Nam. Qua thử nghiệm, nhận định của chúng tôi là khả năng thích ứng với bề mặt của các sản phẩm giới thiệu kỳ này đều khá tốt. Tuy nhiên, bề mặt phải đáp ứng điều kiện là càng ít bóng và ít màu sắc càng tốt (bên cạnh hai "vùng đất chết" của chuột quang là gương và thủy tinh).

Cuối cùng là cảm giác khi "action". Chúng tôi thử nghiệm một số trò chơi với nhiều điều kiện khác nhau như trò chơi đòi hỏi sự chính xác cao khi ngắm bắn (Hidden and Dangerous, Medal of Honor, Call of Duty, Far Cry... dưới tư cách là lính bắn tỉa), trò chơi đòi hỏi khả năng di chuyển và hành động nhanh (Unreal Tournament 2004, FireStarter...) và các trò chơi dàn trận đòi hỏi thao tác rê chuột nhiều (American Conquest). Kết quả, ở các trò chơi cần sự chính xác cao, chuột của Kensington cho cảm giác "bám" rất tốt; nhất là OP. Nhưng khi chuyển sang các pha hành động đòi hỏi sự di chuyển nhanh. Sự "bám dính" của chuột Kensington lại gây nên tác dụng ngược. Lúc này, chuột của Creative lại tỏ ra khá "cơ động" và linh hoạt. Với trọng lượng rất nhẹ, Optical Lite và Optical 3000 của Creative sẽ cho bạn cảm giác rê thoải mái trong các trò chơi dàn trận và hành động với tốc độ cao.

Bảng thông số và nhận xét chung

THÔNG SỐ	Creative Optical Lite	Creative Optical 3000	Kensington Mouse Optical Elite	Kensington Pilotmouse Optical Pro
Độ phân giải	400 dpi	800 dpi	800 dpi	800 dpi
Số nút	3	3	5	5
Nút cuộn	Có	Có	Có	Có
Thuận tay	Trái, phải	Trái, phải	Trái, phải	Phải
Trình điều khiển	Không có	Windows 98/ ME/2000/XP	Windows 95/ NT 4.0/2000	Windows 98/ Me/2000/XP
Kiểu kết nối	USB	USB, PS/2	USB, PS/2	USB, PS/2
Màu hiện có	Trắng	Bạc	Bạc, đen	Bạc
NHẬN XÉT				
Độ chính xác	Khá tốt	Tốt	Tốt	Tốt
Tính năng	Khá	Khá	Rất mạnh	Rất mạnh
Cảm giác rê	Tốt	Tốt	Tốt	Khá
Hiệu năng/giá	Rất tốt	Rất tốt	Khá	Khá
Giá tham khảo	12 USD	13 USD	35 USD	55 USD
Bảo hành	1 năm	1 năm	1 năm	1 năm

LỜI KẾT

Nhìn chung, các sản phẩm chuột quang giới thiệu kỳ này đều có cái "sắc" bên ngoài và cái "chất" bên trong, cùng với yếu tố "giá thành biểu thị chất lượng" cũng tương đối tốt. Đặc biệt là hai sản phẩm của Creative. Ở góc nhìn của một người chơi game, chúng tôi đánh giá cao "khả năng" của Optical Lite và Optical 3000 với chi phí đầu tư ban đầu rất hợp lý. Do đó, dựa trên yếu tốc giá và chất lượng, chúng tôi đồng ý rằng hai sản phẩm đến từ Creative hoàn toàn có thể thỏa mãn nhu cầu của người chơi game phổ thông hiện nay. Trong khi với thế mạnh về tên tuổi trong lĩnh vực sản xuất thiết bị ngoại vi, Kensington với hai sản phẩm Pilotmouse Optical Pro và Mouse-in-a-Box Optical Elite mang đến cho người dùng cuối sự lựa chọn về các tính năng cao cấp kết hợp với trình điều khiển chuột Mouseworks. Tuy nhiên, khi cân nhắc đến yếu tố giá để nhận định sao cho phù hợp với đặc thù kinh tế của đa phần người dùng tại Việt Nam, "phần trình diễn" của hai chuột quang đến từ nhà sản xuất Kensington xem ra vẫn chưa ấn tượng và đủ sức thuyết phục lắm! Trong khi hai "diễn viên" của chúng ta lại vẫn chưa đủ "tự tin" khi đứng trước tầng lớp người dùng cao cấp hay các gamer chuyên nghiệp khắt khe trong việc chọn lựa sản phẩm.

CHÍ TÂM

TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ

- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm

Chi tiết xin liên hệ: HANOITC

ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

E3 2004
BẤT NGỜ VÀ THÚ VỊ

ĐẾN HẸN LẠI LÊN

Thoáng đó mà đã một năm! Tháng 5 này, Los Angeles lại "nóng" lên lạ thường. Không phải do thời tiết mà do sự háo hức của hàng chục ngàn gamer đến tham dự E3 2004 - triển lãm hàng giải trí điện tử lớn nhất trong năm. Vẫn như mọi năm, hàng trăm game mới lại được các hãng lớn đua nhau giới thiệu; các buổi hội thảo vẫn là tâm điểm gây chú ý nhiều nhất của giới phát triển game; các hệ máy mới cũng tranh nhau thu hút sự hỗ trợ từ các nhà phát triển tên tuổi và người dùng với những đặc điểm hấp dẫn...

Diễn ra từ 12-14 tháng 5, E3 năm nay chứa đựng nhiều bất ngờ và thú vị.

DI ĐỘNG TỎA SÁNG

Sự lên ngôi của thiết bị chơi game di động là vấn đề được đề cập nhiều nhất trong suốt triển lãm. Nếu như năm ngoái, Nintendo im hơi lặng tiếng trước tin thiết bị chơi game di động PSP (PlayStation Portable) của Sony và N-Gage của Nokia xuất hiện, thì năm nay sản phẩm Nintendo DS (Nintendo DualScreen - tên chưa chính thức) chính là sự "đáp trả" của "chàng Mario" (xem "Thiết bị chơi game di động").

DISCover của Apex Digital, dùng để chơi game PC

Các gamer nóng lòng muốn biết thông tin về PlayStation 3 hay Xbox 2 tại E3 lần này hẳn phải thất vọng. Người "khổng lồ" Sony cũng như "đại gia" Microsoft vẫn giấu "kín như bưng" thế hệ máy console kế tiếp. Thay vào đó, gamer được tiếp nhận khái niệm mới về hệ máy Phantom của Infinium Labs và DISCover của Apex Digital.

BỮA TIỆC GAME

Như thông lệ, hàng trăm game mới được đưa ra giới thiệu để các gamer "chiêm ngưỡng" thỏa thích. Dù là "pro gamer" đi nữa, bạn vẫn rất ấn tượng khi tận mắt thấy phiên bản mới của những game tên tuổi như Splinter Cell 3, Prince of Persia 2, Devil May Cry 3, GTA: San Andreas, Final Fantasy XII... "Lính mới" The Jade Empires, Pariah, The Witcher, The Bard's Tale cũng làm sửng sốt không ít người tham quan và hứa hẹn mùa "bội thực" vào cuối năm cho các gamer.

THIẾT BỊ CHƠI GAME DI ĐỘNG

NHỮNG TÍN HIỆU LÓE SÁNG

Khái niệm về thiết bị chơi game di động (handheld video game system) khác với game trên ĐTDĐ (vốn không còn mới với gamer). Nếu như trước đây trên thị trường game di động chỉ có Game Boy Advance (GBA), thì tại E3 2004 bạn có thể nghe người ta nhắc đến PSP của Sony hay Nintendo DS (NDS) và cả N-Gage DQ của Nokia.

SONY PSP

Sản phẩm chính thức của PSP đã được tung ra tại E3 lần này. Tuy chưa có game nào thật sự chơi được trên PSP vào thời điểm diễn ra E3 nhưng ngay lập tức, PSP nhận được sự ủng hộ của 99 nhà phát triển trên thế giới (trong đó có Konami, Square Enix, EA, THQ, Ubisoft và một số tên tuổi đáng chú ý khác) và 45 tựa game khác của Nhật. Trong đó đáng chú ý có các game như Metal Gear Acid, Gran Turismo 4 Mobile và cả Need For Speed!

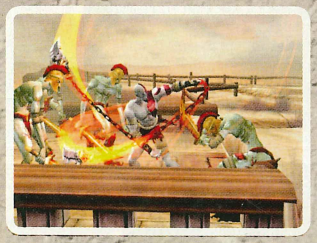
Theo thông cáo báo chí chính thức của Sony, cấu hình của PSP không thay đổi nhiều so với ban đầu. PSP sử dụng CPU PSP, bộ nhớ với 32MB RAM chính và 4MB tính hợp sẵn; màn hình 4,3" (tỉ lệ 16:9), độ phân giải 480x272, hiển thị đến 16,7 triệu màu; tích hợp 2 loa stereo, ngõ headphone; đĩa cho PSP có định dạng UMD, đường kính 60mm, nặng 10g và chứa 1,8GB dữ liệu (1 mặt, 2 lớp), chống sao chép AES 128bit; và cho phép xem phim MPEG4 hoặc thưởng thức các loại hình giải trí khác. Giao tiếp của PSP gồm chuẩn IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, thẻ nhớ Memory Stick PRO Duo, hồng ngoại và IR Remote (SIRCS). Tuy nhiên, chưa có thông tin chính thức nào về đặc tính đồ họa của loại máy này; Sony cho biết game trên PSP sẽ có chất lượng tương đương PS2.

Người ta dự đoán tương lai của PSP sẽ tươi sáng nhờ chất lượng game, khả năng chơi game online mở rộng, khả năng giải trí bất cứ lúc nào, ở đâu. PSP dự định được tung ra cuối năm 2004 tại thị trường Nhật và đầu năm 2005 tại Mỹ, châu Âu.

NINTENDO DS

Xuất hiện lần đầu tiên tại E3 2004, nhưng sản phẩm DualScreen của Nintendo (gọi tắt là NDS) cũng đã có mặt để mọi người có thể chiêm ngưỡng thực sự, chứ không như PSP hồi E3 2003.

Lần đầu tiên trong lịch sử máy



Sẽ không mấy ngạc nhiên nếu tại E3 lần này bạn vẫn nghe nhắc đến Doom 3, Half-life 2, Halo 2... mà từ E3 trước mọi người đã được xem và nghe nhiều về nó (chuyên mục "Thế giới game" - TGVT A 6/2003). Đây là những anh chàng lâu "xuất đầu lộ diện" nhất dù rất được mong đợi. Có thể lý giải điều này bằng những nguyên do khác nhau. Chẳng hạn, từ sự kiện source code bị đánh cắp, Half-life 2 bị dời ngày phát hành từ tháng 11 năm ngoái đến nay vẫn chưa chịu xuất hiện. Sau 4 năm phát triển, cuối cùng Doom 3 cũng cho một cái hẹn "trình diện" vào mùa hè này. Còn Halo 2, nghe đâu Bungie muốn cất lại để nghe ngóng tình hình về Xbox 2 nhưng do dư luận "làm căng", Bungie đành cho biết đến tháng 11 này Master Chief sẽ trở lại trên Xbox.

CÔNG NGHỆ CÓ MỚI?

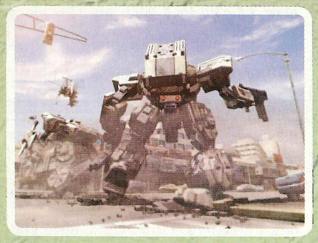
Epic Games đã có một buổi trình diễn ngoạn mục tại E3: những hình ảnh cực kỳ ấn tượng được làm từ engine đồ họa thế hệ mới: Unreal Engine 3.0. Tất cả đều được dựng (render) theo thời gian thực! Theo Epic Games, engine mới này hỗ trợ hoàn toàn cho PC với DirectX 9.0 và các console thế hệ mới. Tại website www.unrealtechnology.com, bạn có thể tìm được danh sách rất dài liệt kê tính năng mới của engine này cùng một số hình ảnh của nó.

HẸN GẶP LẠI, E3 2005!

Năm 2004 là sinh nhật lần thứ 10 của E3. Có thể nói, E3 này đã thành công tốt đẹp với 65.000 khách tham quan đến từ 87 nước trên thế giới, hơn 400 đơn vị triển lãm, trong đó có 183 đơn vị tham gia E3 lần đầu. Khoảng 1.000 game xuất hiện lần đầu tiên trong tổng số gần 5.000 game cho PC và console được giới thiệu tại E3 lần này. Có 160 chuyên gia hàng đầu trong ngành công nghiệp giải trí đã tham gia thuyết trình tại các buổi hội thảo. Một thập kỷ đã trôi qua và E3 đã góp phần không nhỏ trong việc liên kết, phát triển game toàn cầu.

Hẹn gặp lại tại E3 2005 sẽ diễn ra từ 18-20/5/2005.

ĐOÀN CÔNG MINH
dsw96@yahoo.com
Tổng hợp từ E3 2004



choi game, người chơi có thể chơi một lúc trên 2 màn hình dạng gấp! Thật vậy, hai màn hình LCD của NDS cho phép quan sát game ở 2 góc độ khác nhau. Hãy tưởng tượng trong một trò chơi RPG, bạn có thể theo dõi sự kiện ở màn hình thứ nhất, đồng thời vẫn có thể quản lý các món đồ của mình ở màn hình thứ hai. Cả 2 màn hình 3" của NDS đều có thể tái hiện những hình ảnh 3D sống động, cùng với nguồn sáng phụ, cho phép chơi game ở bất kỳ điều kiện sáng nào. Màn hình dưới của NDS còn gây ngạc nhiên hơn nữa khi cho phép người chơi điều khiển trực tiếp lên màn hình bằng tay hoặc bằng bút (giống như PDA); điều mà từ trước đến nay chưa hệ máy chơi game nào có!

NDS còn có ngõ cho micro, tương lai nó có thể nhận khẩu lệnh của người chơi; hay cho phép trò truyện trực tiếp với bạn chơi trên khắp thế giới qua Internet. Tính năng kết nối Wi-Fi theo chuẩn IEEE 802.11 và giao thức truyền thông riêng của Nintendo cho phép 16 người chơi cùng lúc với nhau qua mạng không dây cục bộ... Đặc biệt, NDS cho phép những người chơi mạng có thể chơi với nhau mà chỉ cần một người có thẻ game gắn trong máy. Thật tuyệt!

NDS còn ấn tượng hơn khi dùng đến 2 bộ xử lý, một ARM9 và một ARM7. Với engine đồ họa được phát triển hoàn toàn mới, NDS có khả năng tạo hình ảnh 3D chất lượng hơn cả hệ máy Nintendo 64 với tốc độ 60 khung hình/giây, khả năng tạo hiệu ứng sương mù và 2D hóa (cel-shade). Hãng cho biết NDS hỗ trợ âm thanh 16 kênh, sử dụng công nghệ thẻ nhớ bán dẫn mới với dung lượng lưu trữ đến hơn 1 gigabit. Với 2 khe cắm thẻ, NDS còn tận dụng được khả năng chơi game của máy Game Boy Advance (GBA) có sẵn trên thị trường.

Với những ấn tượng mạnh mẽ như vậy, NDS nhanh chóng thu hút sự chú ý của nhiều nhà phát triển. Con số 100 bộ công cụ phát triển phần mềm (SDK) Nintendo đã cung cấp cho các công ty (hơn PSP đúng 1 công ty) đã đủ minh chứng điều này. Được biết có hơn 40 tựa game xác định chỉ có cho NDS đã được lên danh sách, trong đó nổi bật là Super Mario 64x4, Dynasty Warriors và Final Fantasy Chronicles...

NOKIA N-GAGE QD

Cũng tại E3 lần này, Nokia giới thiệu N-Gage thế hệ mới có tên QD (NQD) với thiết kế cải tiến để khắc phục khiếm khuyết của N-Gage. NQD có kiểu dáng đẹp và nhỏ gọn hơn; khe cắm thẻ game được dời ra ngoài, thay vì phải tháo vỏ máy và pin như N-Gage; game tự động kích hoạt mỗi khi gắn thẻ vào; phím di chuyển được thiết kế lại; micro được mang ra phía trước, màn hình cũng được "hiệu chỉnh" cho hình ảnh nét hơn dù chỉ có 4.096 màu.

Tính năng nghe nhạc MP3 và FM không còn trong NQD, Nokia giải thích nhằm giảm giá thành và tăng cường cho những tính năng khác, chẳng hạn như pin dùng dài hơn. Thêm vào đó, NQD không còn là điện thoại 3 băng tần, mà chỉ có 2.

Hiện danh sách game cho NDQ cũng đã lên đến 50 trong năm nay. Với sự hỗ trợ mới của Atari và Capcom, Nokia tin rằng NQD sẽ đạt được mục tiêu khi các game như Pathway to Glory, FiFa 2005, SSX, King of Fighters lần lượt xuất hiện trên thị trường.

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 9304324 - Fax: (84.8) 9304338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

● Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** ● Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

ABIT
Graphics Card

Built for Gamers by Gamers

www.ABIT.com.tw

GRAPHICS BY ATI

Được trang bị bằng ATI® Radeon 9800XT VPU với sức mạnh 3D tân tiến nhất, ABIT R9800XT mang đến cho bạn độ phân giải cực kỳ ấn tượng của phim màn ảnh rộng. Với những tính năng đột phá, ổn định tiên tiến, ABIT R9800XT được coi là sản phẩm dành cho người đam mê công nghệ và là giải pháp hoàn hảo nhất cho thị trường ứng dụng 3D và video.

R9800XT 256MB 256-bit DDR

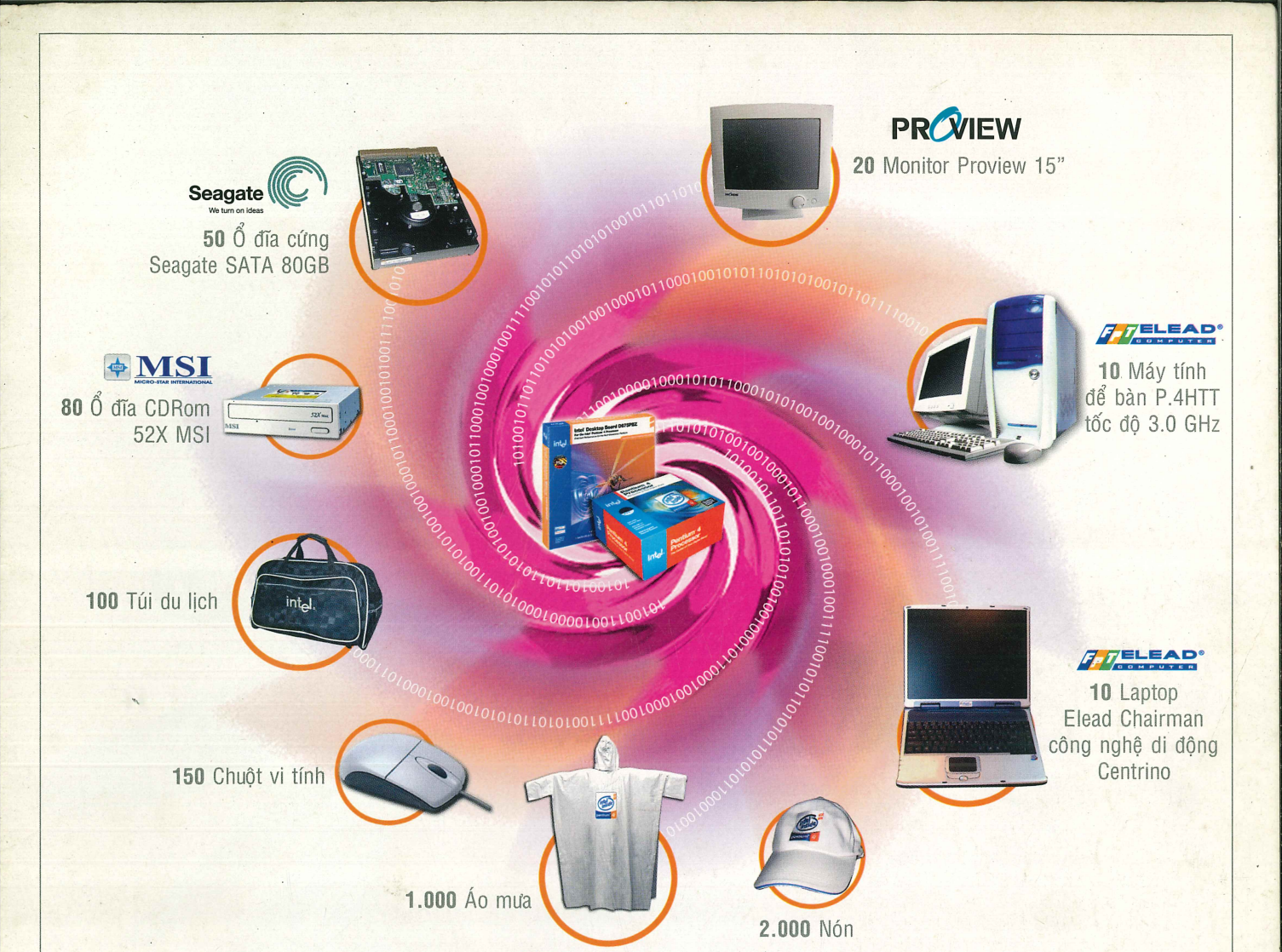
GRAPHIC CARDS

Nhà phân phối: **DOANH NGHIỆP TƯ NHÂN TIN HỌC AN NHẤT**

CÓ BÁN TẠI:

CỬA HÀNG VI TÍNH 21
21 Bùi Thị Xuân, Q.1 * Tel: (08) 9253642 - 9253643
Mobil: 090 3901321 (gặp chị Minh) * Email: vitinh19@hcm.vnn.vn

CỬA HÀNG SƠN HẢI
12 Lê Văn Linh, Hà Nội * Tel: 7331515 - 7330881
Mobil: 0913 008008 (gặp chị Hạnh)



Cơn lốc quà tặng

Chương trình khuyến mãi cào trúng thưởng dành cho sản phẩm Intel

Từ ngày 26-04-2004 đến ngày 30-06-2004.

Khách hàng khi mua Bộ vi xử lý Intel® hoặc Bo mạch chủ Intel®
tại Nhà phân phối chính thức, sẽ có cơ hội nhận được những phần thưởng trên.

Chương trình này chỉ áp dụng cho sản phẩm có phiếu bảo hành 3 năm

Điểm đổi quà

TP.HCM:
Công ty Metan: 62 Trương Quyền, Q.3. 08.8206488
Nhà phân phối: ***GCC*** 781/A11 Lê Hồng Phong (nối dài), P.12, Q.10, 08.8621163; ***Quốc Việt*** 425 Võ Văn Tần, Q.3, 08.8340333
Đại lý: ***Nguyễn Hoàng*** 104 Nguyễn Văn Cừ, Q.1, 08.9203404

CẦN THƠ:
Đại lý: ***TT Tin Học Đại Học Cần Thơ*** số 01 Lý Tự Trọng. 071.832875

- **HÀ NỘI:**
Công ty Metan: 11 Thái Hà, Q.Đống Đa. 04-9122701
Đại Lý: ***Vĩnh Xuân*** 39 Trần Quốc Toản, 04.9439121; ***Vĩnh Trinh*** 94 Trần Quốc Toản, 04. 9423558
- **HUẾ:**
Đại lý: ***Huetronics*** 05-07 Hoàng Hoa Thám, 054. 846146

- **ĐÀ NẴNG:**
Nhà Phân Phối: ***GCC*** 30 Lê Đình Dương, Q.Hải Châu, 0511.562 555
Đại Lý: ***Phương Tùng*** 163 Hàm Nghi, Q. Hải Châu, 0511.656666; ***Thịnh Tiến*** 82 Hàm Nghi, 0511.650779
- **NHA TRANG:**
Đại lý: ***TH Nha Trang*** 218 Thống Nhất, 058.810822

Lưu ý:

Hạn chót đổi quà: 17giờ00 ngày 05/07/2004. Các giải Chuột vi tính, Áo mưa, Nón sẽ được nhận ngay tại điểm đổi quà. Những giải thưởng khác, bạn sẽ được thông báo đến nhận trong vòng 10 ngày. Vui lòng đem CMND và Phiếu cào hợp lệ khi đến nhận giải.

intel®

Phoenus

THƯỞNG THỨC GAME VỚI
Gigabyte nVIDIA Geforce™ graphics card!

Card đồ họa nVIDIA Geforce™ của Gigabyte mang đến sự thỏa mãn những nhu cầu cao cấp về tốc độ, màu sắc và độ hiển thị trong thế giới game 3D, trong môi trường đồ họa cũng như trong các ứng dụng về kỹ thuật số và phim ảnh video.

The way it's meant to be played
nVIDIA

GIGABYTE™ N Series Graphics Accelerator

Để biết thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

Công ty Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1
Tel: 08-8326085

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY